创刊八周年纪念号!!众小编特别推荐电玩MTV大赏!

2002 5

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



怒涛攻略8款名作

樱大战4

火炎纹章 ~封印之剑~

迷宫生存诀窍大公开!!

光明之魂

捉鬼除邪必修手册，完璧攻略参上!!

零 —ZERO—

接续上期内容，「阴之卷」第六话与第七话流程详解!!

东京魔人学园·外法贴

流程/对话/心得一网打尽!!

樱大战GB2

西部冒险之旅的完全解析!!

狂野历险3

故事流程连载最终回!!

龙战士

定价 8.4元

集结全世界最新TV-GAME的权威综合游戏情报杂志全新亮相!!

无双报道

《电击大王》中连载的人气漫画登陆PS!

安须漫画大王

发售日确定！怪兽合成系统的精髓金针度人!

勇者斗恶龙 怪兽篇1.2

在线版FF大迫力的战斗画面曝光!

最终幻想XI

超逼真的空中角逐在PS2上演绎!

飞空之舞4

将心跳感觉献给所有恋爱中的少女!

心跳回忆·少女篇

射杀咆哮的史前巨兽！枪版“生化”最新作!

武装生存者3·恐龙危机

以世界名胜为舞台的超级高尔夫!

街头高尔夫

恐怖的万圣节城登场!

王国之心

特别策划

角色游戏的魅力

本刊权威统计！软硬件销售情况拨云见日!

2001全美游戏排行榜



Dreamcast
Sakura Wars
サクラ大戦
サクラ大戦2
Sakura Wars
サクラ大戦3
Sakura Wars
~巴里は燃えているか~
最终决战



帝都……
サクラ大戦4
Sakura Wars
～恋せよ乙女～

编辑手札

有点野心，十足赤金

■无类

《电软》转眼已经八年了，无论是人情还是应俗，免不了心中有一番感慨。古时候有“山中一日，世上千年”的说法。比之千年，八年不过是千分之八。对于山中“烂柯”的樵夫而言，则八年只相当于11.52分钟，还不到上一趟厕所(有厕上看书的臭癖)或抽一支烟的工夫。

不过，做为尘世中的凡夫俗子，就没有那么洒脱了。说到八年，第一个联想就是抗战八年。另一个是前几天才看到的，中国足球改革至今年也是整整八年。说长不长，说短不短。中国足球到现在还神经兮兮的，怪力乱神之事不断，水清河晏之期无望。真是“革命尚未成功，同志仍需努力”。

这话对《电软》也说得着。

重回八年前《电软》创刊号的两个愿望做结束语：

“第一个有点野心，就是《电子游戏软件》要做大陆电子游戏杂志的龙头老大。

“第二个十足赤金，就是要把《电子游戏软件》办成‘闯关族的家’。佛前一柱香，愿梦想成真。”

“有点野心，十足赤金，”真是神来之笔的绝对儿，好！

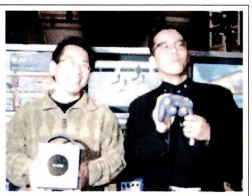
风林



●正如前几期风林的预言一样，AM2果然加盟GC并推出了重量级的软件，实在可喜可贺。加上前段时间SQUARE的加盟，这次的GC第三方软件开发阵营无疑远远超过了N64时代。目前比较关心的是迟迟不做出表态的ENIX，现在只记得其留下的一句话：GC用软件正在检讨中……

●虽然是第五期，但距离E3的开幕还有一周时间，此时的风林心情只有用焦急来形容了。

●趁八周年之际杂志又改版了，开本变大了，内容更多了，编辑们的工作量也……



→铃木先生怀抱GC笑得多开心啊！

●VF4目前进入“僵持”阶段，由于最近对GC游戏投入过深，VF4的修行几乎进入停滞状态，惟有每天下班与小天天对上一小时，但似乎也没有什么大提高……

宇部



GC《生化》的销量虽然不如预测的好，不过超高的制作水准使从未深入玩过该系列的宇部欲罢不能。然而本月占据我大量时间却是PS2的《王国之心》，个人感觉这才是史氏自超任时代结束以来最好的作品。虽然限于PS2的机能,画面还未达到特别圆满,但是其游戏整体的把握却相当到位。有迪斯尼著名角色加盟的这款简单有趣轻松活泼的动作RPG,应该能让所有玩家尽兴。不知会不会移植给GC呢?

忙里偷闲重温了一把《东京巴士》（PS2版），当我驾驶着公交车穿梭在黄昏中僻静的郊区路段上，听着舒缓悠扬的BGM，思绪早已飞到了N年前旅日的温馨时光里，四周弥漫着小镇所特有的清澈气息……

天师



日本铃鹿市刘苒读者于天语混然不觉之际寄来“GGB攻略本”(泣)！天语感动已极，含泪通读数遍——有道是大恩不言谢，广大读者对杂志的关爱我们谨记在心，本人并当场用HM3打爆HELL GREECE以明志——天语呼吁，中国GUNGRIFFON FANS(真)一定要用国产13式完成之！今后电软将把GGB全部秘密(血泪)以及作战技巧公开，并独家赠送日版金手指密码连AR2使用方法！天语甘愿再作垫脚石，先行提供13式心得少许，还望全国猛者跟进——“我不下地狱谁下地狱？”——尤其的，当本部全员在天语的电脑上观看了由日本某“彩京真人（恐是全银河系唯一）”一人不死一保不放打通“STRIKERS1999（1945Ⅲ）”全二周目之珍贵rm影像而群情激昂时，本人却早已完成自我检讨N遍，决意重拾手柄……

PERFECT



酷毙的刀锋战士II招贴

●“铁拳4”的销量爆出冷门，曾经的百万大作，卖来卖去才卖出了19万份（首周销量），除了“VF4”热卖和整个日本市场疲软对其影响外，系列自身的变化不够大也是4代滞销的原因之一，游戏不能给玩家带来足够的新鲜感就很难畅销了。期待今后的NAMCO给业界带来惊喜！

●最近看了伪DVD版的“指环王”首部曲，感觉画面效果相当振奋，难怪它能在一个过度饱和的市场取得成功。此外，融恐怖、动作、惊险于一身的“刀锋战士2”和根据游戏改编的“生化危机”也很值得一看，在此向诸位推荐。

●GBA的“光明之魂”和“封印之剑”都是完成度很高的游戏，口碑也很好，值得好好研究，本期杂志登了这两款游戏的攻略，大家别错过！

●击倒上泉信纲后，“太阁立志传4”浪人路线的攻略告一段落……

●初中时代的挚友远赴德国求学了，祝他好运！

电子游戏软件

CONTENTS 目录

2002年第5期（总第94期）



本期封面主题—樱大战4

特别策划 2001年美国风行游戏销量数据悉数奉上 权威统计
2001年全美游戏排行榜 32

攻略人行道 绚烂樱花尽情绽放 DC绝作攻略最强
樱大战4恋爱吧少女 46

攻略人行道 火炎纹章封印之剑 最强战略游戏登场 攻略第一时间奉上 70

攻略人行道 光明之魂 四人连线乐无穷 急速攻略玩精通 54

特别策划 角色游戏的魅力 高达为什么吸引人的秘密全部揭露 35

格斗天书 VF4课题研究 至高格斗研究带你深入门道 44

编辑手札——2
目录——3
无双报道：安须漫画大王——4
无双报道：夹层世界——6
无双报道：最终幻想XI——8
无双报道：心跳回忆少女版——10
无双报道：武装生存者3——12
无双报道：飞空之舞4——14
无双报道：勇者斗恶龙怪兽篇1·2——16
游戏新闻眼——18
中国电玩榜——25
游戏研究所：樱大战4——28
游戏研究所：瓦里奥A——29
游戏研究所：侍——30
游戏研究所：三国志Ⅷ——31
科普园地：PS2选购指南——38
科普园地：在线翻译——39
科普园地：最强GBA烧录器——40
科普园地：行家分析光头——41
格斗天书：街霸3RD——42
格斗天书：武装雄师激战篇——43
闯关族的家——64
攻略人行道：狂野历险3——74
攻略人行道：零——77
攻略人行道：樱大战GB2——80
攻略人行道：龙战士——84
攻略人行道：东京魔人学院外法帖——87
秘技天地——94
龙哥热线——96
游戏点评——99
游戏点评：难以拼合的魔方——102
游戏点评：叹一声，赞一声——103
2002年5月游戏发售表——104
电新直击——105
电新直击：电玩MTV大赏——108
编辑点评——110
大墙画廊——112
业界名人访谈录vol.3
铃木裕的世界2——113
游戏研究所：机战BEST 10——114
无双报道：夏日彩虹——116
无双报道：街头高尔夫——118
无双报道：王国之心——120
无双报道：口袋妖怪A——122
无双报道：信长异闻——123
游戏新作情报——124
GC基板互换评测——126
游戏古玩街——128

GAME INDEX

PLAYSTATION
安须漫画大王——4
勇者斗恶龙怪兽篇1·2——16
东京魔人学园外法帖——87

PLAYSTATION 2
最终幻想XI——8
心跳回忆少女版——10
武装生存者3——12
飞空之舞4——14
侍——30
三国志Ⅷ——31
武装雄师激战篇——43
狂野历险3——74
零——77
街头高尔夫——118
王国之心——120

GAMEBOY ADVANCE
瓦里奥A——29
光明之魂——54
火炎纹章封印之剑——70
龙战士——84
口袋妖怪A——122
信长异闻——123

DREAMCAST
夹层世界——6
樱大战4——28、46

GAMEBOYCOLOUR
樱大战GB2——80

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话： (010) 64472177
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

无双报道 安须漫画大王

AZUMANGA-DAIOH

嗨

日本花式麻将登场

电软八岁了
热烈庆祝！



好，请大家安静——《电击大王》上深受好评的连载作品《安须漫画大王》摇身一变，将以日本花式麻将的形式登场PS了……花式麻将在日本拥有极高的人气，几乎每个日本人小时候都玩过，如此大名鼎鼎的桌面游戏很值得关注哦！



PS	厂商：BANDAI	发售日：2002年4月	
	类型：TAB	价格：4800日元	其他：——

AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH AZUMANG

改编游戏啦！





谈起日本花式麻将，其实是一种非常雅致的类似于麻将的桌面游戏，但是自从在《安须漫画大王》上走红之后，日本花式麻将就已经不再是小儿科的游戏了！本刊这次介绍了游戏中的12名角色，为大家提供一些与游戏相关的情报。一定不要错过哦!!

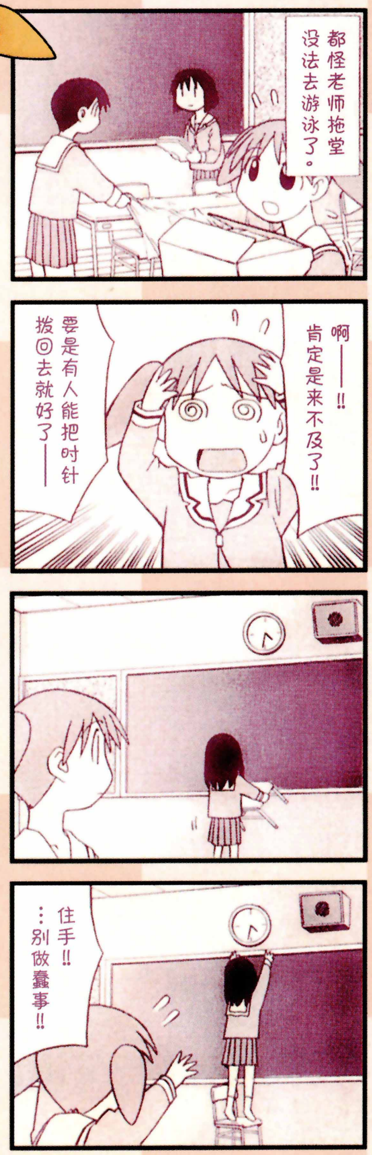
安须漫画快来捧场 大王

AZUMANGA-DAIOH





↑在机器猫和人气偶像纷纷登上花式麻将牌面的时代，《安须漫画》自然也当仁不让。





日本花式麻将与麻将截然不同，是非常有趣的桌上游戏！

游戏一开始就突然冒出了举办“日本花式麻将大赛”的情节，给人感觉非常突然也非常有趣。基本上整个游戏都是围绕这项大赛进行的。据说游戏者只要在学校或是大街上向对手挑战，连赢5场就能够得到BANDAI公司的奖金……(可信度值得推敲)。下面向诸位玩家介绍一下游戏中的要点。注意看哦!!



大头造型的角色非常可爱



你可以在桌上移动由多边形描绘的大头娃娃，虽然规则是非常简单，但是玩起来的感觉却蛮有意思的(笑)。

←智子有时候也会推倒桌面上的牌。

令人流泪的怀旧相册模式

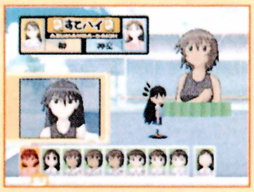
游戏提供了情节模式、自由对战、相册浏览三种游戏方式。在游戏者完成情节的过程中，作为奖励相册中的图片也将不断增加。这正是玩家所要收集的要素。



清爽的泳装女孩们♥

充满个性的“大牌组合”

日本花式麻将的基本规则就是凑齐同一种牌，形成各种组合“攻击”对手。这个游戏里还有类似“智子+大阪+神乐=大笨蛋”之类的古怪牌名。很有趣吧！



←那么「神乐+佳绪伦」会是一副怎样牌呢？期待呀！

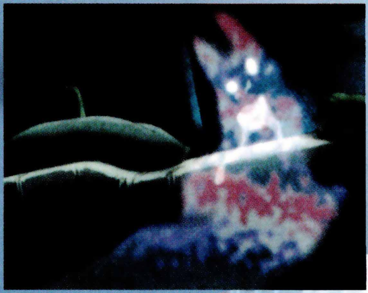
AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH

PERFECT（以下简称P）：你知道《安须漫画大王》吗？ 风林（以下简称风）：嗯，那当然了！不就是日本电击大王上连载的四格漫画嘛。每月21日出版，定价600日元！这可是日本四格发烧友的一般常识。用英语说就是COMMON SENSE。 P：你的英语明明是片假名式的发音……不管如何，这次传统的日本花式终于被改编成游戏了。 风：这就是现在流行的行业协作嘛。 P：也希望其他行业的朋友们能与“电软”展开合作哦！

纷繁复杂的情节交织







「泉美篇」中充满危险和困惑的日常生活
IZUMI'S STORY DIGEST

泉美是一个平凡的女孩，过着平凡的生活。然而有一天她在市役所工作时发现了一份奇怪的文件。对泉美来说，这不过是一件小事，可是自从那天起，她身边就不断发生奇异的连续杀人事件。为了自己的安全，她雇用主人公担任自己的保镖。泉美篇的情节与故事的核心有非常重要的联系，无人街也会在这一篇中出现。主人公能够从危险中保护泉美的生命安全吗？

丸藤泉美





一想到危险人物悄悄逼近，我就不寒而栗



异形

自从发现奇怪的文件，泉美周围便不断发生难以置信的事情。泉美被黑暗都市中蠢动的怪物所困扰。

勇于推翻AVG游戏的常识、令人期待的NEC IC公司的最新作终于露出了全貌。这次，请大家一边欣赏拥有剧场版动画品质的游戏画面，一边领略作品的魅力。



夹层世界

DC			
	厂商：NEC		发售日：2002年内
	类型：AVG	价格：6800日元	对应：VGA

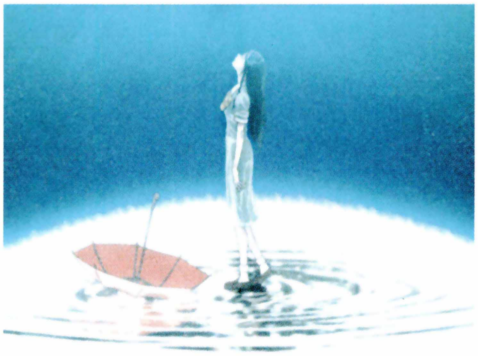
在梦幻般的现实中，少女的眼眸里讲述着一个真实的故事。

在一个庞大的计划中





相对于以往的AVG游戏，“夹层世界”为大家带来了完全不同的制作理念。游戏中运用动画与影像描绘出了一个个独立的章节，而且画面的视觉效果极具表现力，在谜一般的世界中进行游戏总给人一种非常朦胧的感觉。在无人知晓的表里世界中探索，三个世界中的事件彼此呼应，将一个个谜团揭开的成就感是其他游戏所无法比拟的。





玉城麻衣子

「麻衣子」篇中轻松的日常生活

Maiko's Story Digest







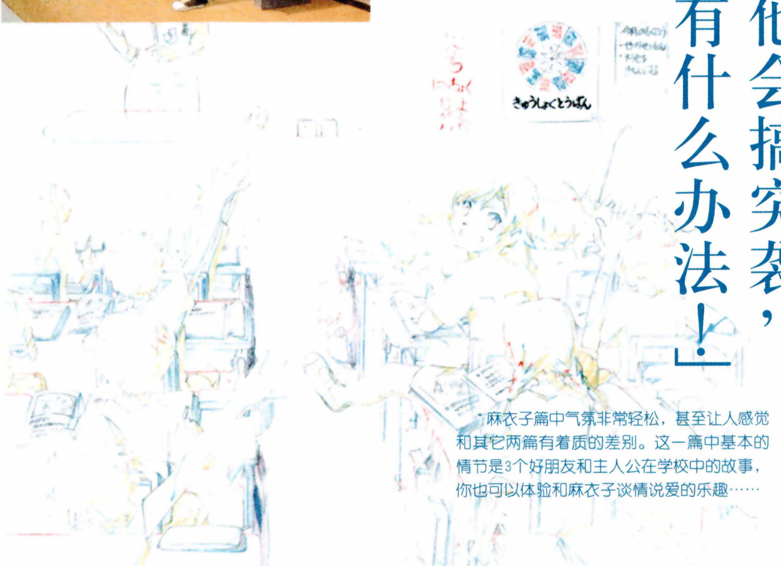
麻衣子从不在学校浪费时间，她每天都充分享受着快乐的私人时光。主人公和麻衣子是青梅竹马的朋友，虽然麻衣子整天只知道玩儿，而且总是给人添麻烦，但他从没有因此生过气，因为他觉得自由奔放正是麻衣子的可爱之处。在麻衣子的章节中，绫和泉美也将登场。不过，游戏者的行动会影响剧情的发展，说不定主人公将无法接触到真实的答案。







我知道你一定会来到这接我的。



「这不怪我，谁知道他会搞突袭，有什么办法！」

麻衣子篇中气氛非常轻松，甚至让人感觉和其它两篇有着质的差别。这一篇中基本的情节是3个好朋友和主人公在学校中的故事，你也可以体验和麻衣子谈情说爱的乐趣……

无双报道

黑暗的深渊中出现魔龙，它名字是——

不知道这里是某处的山顶，还是某个古代遗迹的内部，从冒险者踏入这个神秘禁区的那一刻起，便将体验未曾经历过的恐怖。幻影魔龙……它那锐利的牙齿可以撕裂一切。毫无疑问，它就是威胁冒险者生命的死神。



幻影魔龙的眼中释放出炫目的妖光，它凝视着冒险者，似乎在保护着什么。



网络版FF直前报道第六回

这次我们将继续介绍“武器技”以及其它未曝光的情报。不过遗憾的是，我们的特别企划“巴纳·迪尔水晶合成说明”将暂告休息，取而代之的是各种大家关心的武器特技与陆行鸟等要素，希望大家喜欢。



FINAL FANTASY® XI
ONLINE
最终幻想XI

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.5.16
	类型：网络RPG	价格：7800日元	对应：硬盘

巴纳·迪尔大陆的生死存亡







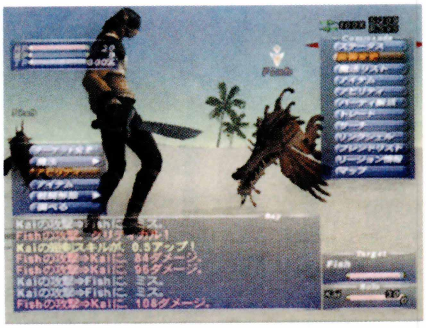
炎属性和风属性的龙炎波令冒险者陷入苦战，魔龙巨大而坚韧的身体具有强大的破坏力，而且刀剑对它的伤害力也微乎其微。从这张照片看来，想活着从幻影魔龙的魔爪下逃生的可能性近乎于零。

紧急速报1
FF11 β 测试也将在4月26日24时正式结束，而 β 版测试者所能够享有的特权也终于曝光了。据悉，β 版的测试者将获得测试版中部分资料的继承权，其中包括PLAY ONLINE的通用ID、电子邮件地址及其密码，此外，游戏者的头衔、人物资料和好友名单也将被完全保留。

提高武器类技能的级别才能掌握

经过调试之后，FF11成品版中的“武器技”将得到强化。β版的游戏者一定都记得，本作中新加入的系统，这是武器专用的经验值。如果要使用武器技，就必须满足两个条件——具备武器类技能和TP值(含义见下文)。下面我们就为诸位介绍一下它们的具体含义和发动条件。“武器技”是战斗中相当重要的成分，角色一定要注意“武器技”的使用条件，及时发动，对敌人造成巨大的伤害。





条件1 将TP槽蓄满 达到100%为发动条件

TP是指在战斗中遭受攻击或攻击敌人时数值不断增加的能量槽，最高上限为300%，不过只要TP超过100%就可以发动武器技。因此一定要关注TP槽。

武器技



只有肉搏战中的武器（剑、斧头等）才能学会武器技，弓箭等飞行道具是无法修得的。



条件2 将武器的技能提高到一定水平之上

β版中提高武器技能的同时，武器的攻击力和命中率均会随之上升。在完成版中，这也是掌握武器技的重要条件。武器技能可以通过增加攻击次数升级，达到规定的级别后就能学会相应的武器技。这便是武器特技的习得过程。

使用武器特技时要注意的问题是

1 TP槽完全蓄满（300%）的状态也只能使用一次武器技

战斗中不论积攒了多少TP值，所有武器技只能使用一次，而且在使用之后，TP值将减少为零。能量槽的数值和武器技的威力（攻击力上升等）密切相关。

2 TP会随着时间的流逝而不断减少

即使不使用武器技，战斗中积累的TP值也会在“无所事事”中不断减少（战斗状态同样如此），所以选择适当时机使用武器技是至关重要的，总之不要吝惜。

以类别划分的技能种类

空手→格斗技能上升
匕首系→短剑技能上升
剑系→单手剑技能上升
斧系→手斧技能上升
棍棒系→双手棍技能上升
etc.

4种基本武器特技的简要说明

单手剑技能 连环剑





对单个目标连续发动两次攻击，TP值越高，给予敌人的伤害越大。如果双手都装备单手剑可以4连击吗?

短剑技能 毒刃





与β版中的毒系黑魔法作用相同，可以令敌人陷入异常状态。TP值越高，中毒时间越长。非常恶毒的招式。

单手斧特技 斧劈千钧





与“连环剑”一样，能够连续两次攻击敌人。TP值的作用也完全相同，能量槽蓄满后可以产生惊人的威力。

双手棍特技 神圣之杖





TP越多伤害越大的光属性攻击，能够给予暗属性敌人巨大打击。也许会成为手无缚鸡之力的魔道士的杀手锏!?

POINT



← 看看这空荡荡的特技栏……

难道还有其他的武器技可以掌握吗!?

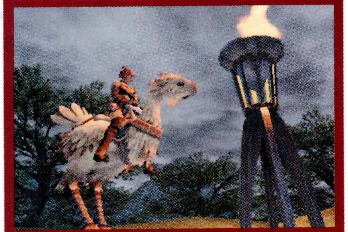
CHOCOBO 陆行鸟的飒爽英姿再现!!

作为系列不变的主角，陆行鸟一直是广大FF迷关注的焦点。在网络版中，陆行鸟依旧是玩家穿梭于游戏世界的重要交通工具，本刊将搜集一些陆行鸟的图片，令大家一睹其风采。















不习惯网络FF的朋友，看到我们大概就会放心了，你一定在想“原来这还是FF呀！”怎么样，我猜对了吗?

紧急速报2
下面再详细说明一下大家所关心的FF11试版中的记录资料。β测试中的角色名字、种族、脸型、头发颜色、身材、职业、出身国都将被保留下来。但是遗憾的是，游戏者的道具、所持金、级别等信息都将被清除。此外，游戏者可以自由选择冒险的世界（服务器），这样一来，大家就可以和β测试中结识的朋友再次一同踏上冒险旅途了。这也是SQUARE赠送给游戏测试者的礼物。

无双报道 为女性玩家量身定做的心

以女性为主人公的恋爱SLG最新作



他亲切地伸出援助之手，令你不得不怦然心动，这就是命中注定的白马王子吗?

将心跳感觉奉献给所有恋爱中的女孩。在以往的“心跳回忆”中，主人公的高中生活通常是这样的：为了和女孩们建立亲密的关系，疯狂锻炼自身素质，向意中人发起炮火般猛烈而热情的攻击。现在，为女性玩家量身定做的版本即将登场。游戏仍以校园为舞台，女性主人公将和众多英俊的男孩一同参加各种活动，穿梭于频繁的约会中，渡过宛如梦幻的三年时光。在崭新的“心跳”中，玩家将体验少女漫画中女主角的感受，相信本作不会辜负女性玩家的期望。

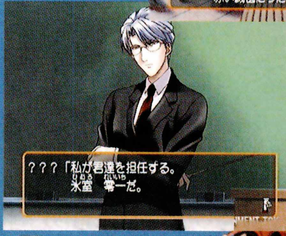
Point 1 浪漫的爱情在等待着你

崭新的校园生活

主人公是一个刚刚踏进“私立天翔学园”的女高中生。每天在应付学习和打工的同时，结识各种各样的帅哥，努力在毕业典礼的当天获得心上人的告白。当然你必须时刻提高警惕，以免伤害男朋友的心，或者陷入危险的三角关系。总之，热辣辣的爱情摩擦将牢牢吸引每位玩家的视线。



4位个性不同的女主角是自己的好友还是自己的情敌呢。



班主任会倾听恋爱的烦恼吗？真是令人期待啊。



在学校的教堂也许会遇到意中人，这似乎是一个非常重要的场所？

通过三年的高中生活
缔结灿烂的爱之盟约



◆Sakuya Morimura

守村樱弥

（声：石田 彰）

外表聪明伶俐，肩负着极大期望，不过本人的理想却是做一名“植物医生”，似乎是个相当怪癖的学生。

◆Kei Hazuki

叶月 圭

（声：绿川 光）

文武双全的模范高中生，性格冷漠，处事低调，总喜欢一个人独来独往，是难以接近的梦中王子。

◆Shiki Mihara

三原色

（声：三木真一郎）

热爱美丽的事物，擅长美术创作。个性忧郁，非常情绪化，与他交往恐怕会经常处于被动地位。

心跳回忆 少女版

享受模拟恋爱的乐趣不是男性的专利！面向女性玩家的“心跳回忆”终于浮出水面，让我们细致入微地向大家介绍关于这部作品的一切情报。

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2002.6.20	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——



注意这里

新作游戏秉承了「心跳回忆」系列的独有特征

本作中保留了“心跳”系列简洁明了的操作系统。哪怕在微小的细节上，玩家也能发现其他恋爱游戏所无法超越的差距。

采用「EVS2」系统

「EVS2」（Emotional Voice System2）是一种先进的语音技术。通过该技术，在游戏中登场的角色都能够用语音正确地称呼游戏者的名字。随着关系的不断亲密，对方称呼主人公的方式也将渐渐从全名变为昵称或者外号，而且发音相当的自然。感觉非常亲切。



可以选择自己的房间

在游戏中，安排日程时的房间画面是出现最频繁的场景。这次从游戏一开始就可以选择房间式样，而不再是简单的切换图案。游戏的自由度得到了进一步提升。



丰富多彩的约会地点

主人公生活的天翔市是一个相当大的城市，约会地点的种类和场景丰富多彩。同一个地点不同季节也会举办不同的活动，真让人有点不知所措呢！



跳回忆诞生!!

Point 2 邀请对方喝茶收集情报

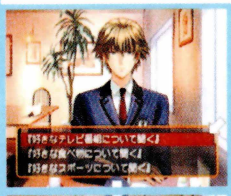
放学后的事件

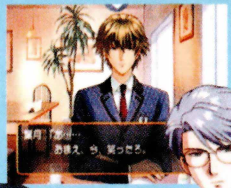


放学时主动提出和对方一起回家，没想到居然成功了，这可是接近他的好机会。简直太激动了!

平时的校园生活以周为单位循环，在一周的时间里有时会结识新的朋友，有时也会发生一些突发事件。最值得注意的是放学后发生的事件——与自己喜欢的男孩一起回家，路上可以去咖啡馆坐坐，如果能够找到对方关心的话题，就可以投其所好，营造和谐气氛。两人关系亲密之后，也许能够成功邀请对方和自己约会?

选择询问对方的问题!





在咖啡馆向对方提问，了解他的爱好和性格。对方的反应也非常有趣。



◆ *Madoka Kijyo*

姬条まどか（声：置鲇龙太郎）

见了女孩就找不着北的花心大王。在经济上从不依赖父母，办事可靠。幽默感马马虎虎，关西人。

◆ *Kazuma Suzuka*

水室零一（声：子安武人）

担任主人公班主任的数学教师，对懒惰和浪费时间的学生深恶痛绝，为人非常严厉，很多学生都很害怕他。

◆ *Reiichi Himuro*

铃鹿和马（声：桧山修之）

热血少年，理想是去美国打篮球，性格直来直去，对俱乐部活动非常热心，是那种决定了的事就一定要完成的人。

Point 3 和心爱的男友一同渡过的时光

充实的假日约会

如果在学校或者电话里和男友敲定了约会时间，那么一到节假日就会自动进入约会事件。回答男孩提问时，如果选择与对方想法一致的答案，好感度就会大幅上升。只要增加约会的次数，不断给予对方良好的印象，心上人一定会对自己另眼相看。



选择约会地点的画面，同一区域内存在多个设施。



看样子对方希望了解关于植物园的感想，选择什么答案才能取悦对方呢?

STEP 1 约会前挑选合适的衣服和首饰

把自己打扮得漂漂亮亮去约会，是展现魅力的大好时机。这次游戏增加了购物这个新要素，玩家可以收集各种各样的衣服和首饰。道具总数达200件以上，游戏中登场的服饰，全部由活跃在富士电视台的“缝纫工厂”节目中的LULU COMPANY协助设计。



衣服和首饰可以通过购物不断增加

约会前搭配衣服和首饰。只要努力打工增加收入，就可以购置和服、连衣裙等漂亮衣服了。

STEP 2 服饰搭配不同，男孩的反应也不同

Good 投其所好 便大获成功



充分考虑季节、男孩审美观以及流行的款式，搭配约会时的服装，给对方一个良好的印象，再展开攻势吧!

Bad 穿着和季节不协调 会导致好感度下降



假如在初夏季节还穿着冬天的棉袄就会是这种下场。对方会认为你身体不适，把约会的气氛破坏得一干二净。

正统《心跳回忆》系列的最新作将在近期发售

心跳回忆2 Music Video Clips 相逢在马戏团

●PS2●KONAMI●4月18日发售预定
●3800日元●ACT+VIDEO

深受FANS支持的“心跳回忆2”的动作游戏+动画集即将发售。在游戏中，玩家将操纵马戏团少女瑾完成穿火圈、杂耍、走钢丝等动作。游戏通关后的得分可用来欣赏人气角色的动画片断。



收录的三个游戏的规则非常简单，但却让人爱不释手。



获得一定积分后便可以欣赏各个角色的动画片断!

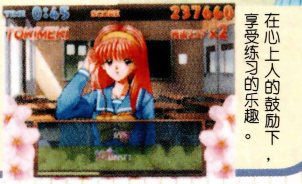
心跳回忆打字通

●Windows&Macintosh●KONAMI
●4月25日发售
●4900日元●恋爱SLG打字软件

以“心跳”1代为主题的电脑打字软件即将登场。让我们努力做到正确而迅速地打入屏幕上显示的文字，赢得女孩的芳心吧。游戏中的配音全部重新录制，值得大家期待。玩家的打字技术越熟练，女孩的心跳度就越高。



从基本键位开始解说。



在心上人的鼓励下，享受练习的乐趣。



武装生存者3 恐龙危机
DINO CRISIS®

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002年6月
	类型：STG	价格：未定	其他：——

为了生存 与恐龙 一决生死

喜欢光枪射击的玩家，特别是各位“武装生存者”系列的支持者！这次我们得到了该系列的最新情报！我们将以游戏画面为中心，为大家介绍关于本作的详细资料。正如此前公布的那样，3代会以“恐龙危机”为副标题，将丧尸变换成更加凶暴、更加敏捷的恐龙。玩家将与各种凶猛的恐龙展开激烈的撕杀。游戏中的舞台包括草原、沙漠、天空，变化多端。根据不同情况，必须采取不同方式与恐龙周旋。在游戏中除了保持绝对冷静外，巧妙的利用各种武器和地形也是必须掌握的。下面，我们就把镜头对准这些战场！

战斗在能见度很低的草原！

草原地带生长着茂密的树木，这里潜伏着许多狂暴的恐龙，它们随时都有可能向你袭来。从整体上看，阴暗的场景比较多，所以游戏者在行动时一定加倍小心，以避免被恐龙发现。此外，草丛中的能见度也非常恶劣。



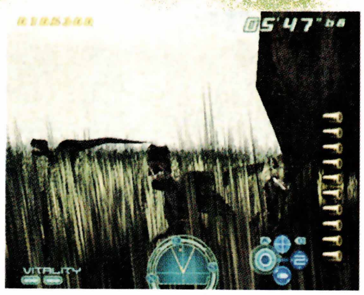
←丛林中繁茂的树木遮蔽了阳光，虽然游戏者的视野会因此受到限制，但是恐龙仍将凭借本能向人类发动疯狂攻击！所以决不能有一丝一毫的放松警惕。

岩石堆的阴影中！



↑乱石林立的岩石堆中很可能潜伏着体型较小的恐龙，它们的攻击方式野蛮而危险！

草原是恐龙的狩猎场所



←在一人多高的草丛中出现了猛禽龙！看样子还不止一两只，不知道它们有没有发现你？总之不能掉以轻心，保持最高戒备状态是生存的要决。

迅猛龙



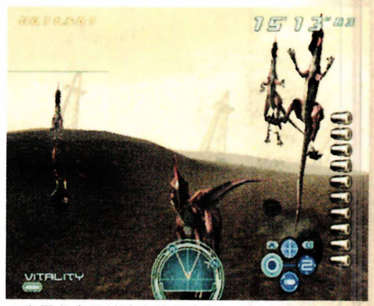
顾名思义，一定是动作敏捷的种群，它的武器是锋利的牙齿和镰刀一般的利爪，是很难缠的家伙。



←突然间，猛禽龙张开血盆大口向玩家扑来，一旦被它的牙齿和利爪沾上，恐怕你的身体就会被撕得支离破碎。赶快向它们疯狂扫射吧。

布满炽热沙粒的戈壁

即使是在无法察觉到生命气息的沙漠地带，恐龙们也会毫不留情地向你袭来。吸引我们注意的是画面上铁塔模样的现代建筑物，也许在成为沙漠废墟之前，这里曾经居住过人类。游戏的背景究竟是个怎样的故事呢？看来只有等到游戏发售后才能找到答案了。



↑窃蛋龙突然从沙中跳了出来，迅速发动疯狂的攻击!因此即便看不见恐龙的身影也不能掉以轻心。

神秘设施



←铁塔附近还有油桶，难道这里以前是一座油田吗？



←除岩石和仙人掌的阴影之外，窃蛋龙的藏身所还有许多。握紧枪慢慢前进的同时一定要睁大眼睛，被肉食恐龙靠近的后果不堪设想。

强调平衡感的空中鏖杀!

翼龙正在空中等待着玩家。虽然现在还不清楚玩家是如何飞上天的,但是与地面战不同,空战中的平衡感是至关重要的。此外,翼龙经常会展开集团攻击,如果你乱开枪浪费子弹的话,最终只能赔上自己的性命。瞄准了在开枪吧。



←一群饥饿的翼龙在玩家周围盘旋(挑衅),寻找合适的机会发动令人窒息的集体攻击。这时玩家一定要保持绝对冷静,瞄准后逐个干掉它们。



翼龙

恐龙时代的天空霸王,它们将利用长达6米的巨翼对游戏者展开血腥的集体攻击。



↑前方出现了翼龙的身影!而且数量非常多。看来躲是来不及了,准备投入空中的战斗吧!

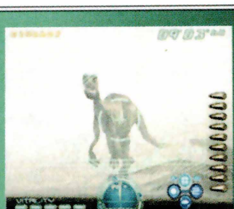
↓击中了!当它展开巨大翅膀的时候就是最佳的进攻时机!开枪射击吧!



锁定目标 扣动扳机!!

系统特报 灵活运用各种武器与防具!

游戏中用于打倒恐龙的武器并非一种。玩家要根据不同情况区别使用,这是战场上死里逃生的诀窍所在。例如,攻击远处的恐龙使用狙击步枪的效果最佳,而要打倒巨型恐龙则必须使用火箭炮这样的强力武器。不过,每种武器都有自己的优劣,一定要掌握其特点,在实战中灵活运用才能立于不败之地。



←发射火箭炮击退巨型食肉恐龙!它的破坏力可以一击必杀,极为凶猛,所以一定要把握好机会射击。



←使用狙击步枪可以准确无误地干掉每一个目标,不过瞄准目标的时候无法移动。

化为废墟的城市中也有恐龙肆虐!

街道上看不见一个人影,看来这里已经成了恐龙肆虐的舞台。恐龙们把废弃的大楼和工厂占为己有,肆无忌惮地四处游荡,寻找食物。在这里,游戏者将驾驶吉普车与恐龙作战。以生命为赌注,一场恐怖的捉迷藏游戏即将在荒芜的城市里上演。冷静地应对这一切危险吧。

行动敏捷的猎人伺机而动

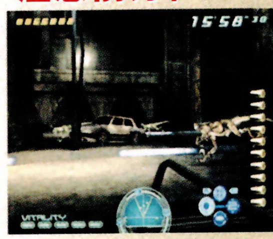


←猛禽龙对吉普车紧追不舍,它的速度绝不亚于现代文明的利器,我们还是在它发动袭击之前先下手吧。要克服车辆的摇摆击中目标啊!

↓在倒塌的建筑物背后出现了大批的恐龙!障碍物使我们的攻击难以命中敌人。



注意前方!



↑几只猛禽龙突然从路边蹿出来,挡在了吉普车的行进路线!

潜伏在水中的巨兽登场

在急流中移动的游戏者也没有喘息的时间,因为蛇颈龙等在水中栖息的恐龙也为数不少。而且和空中时一样,脚底没有稳定的支撑点,战斗将非常困难。虽然这里的障碍物比较少,视野也很开阔,但是如果失足掉下了悬崖,那就性命难保了。



←玩家稍一靠近,潜伏在水中的库诺龙就张开血盆大口向我们袭来!玩家还来得及躲闪吗?

水中杀手!



蛇颈龙

生活在水中的长颈肉食恐龙,它会用像龟壳一样坚硬的身体撞击玩家,攻击方式很原始。



←蛇颈龙集团登场了,它们从水中伸出脑袋向游戏者发出威吓。

玩家请注目 游戏内容初次公开 其他要素令人期待!

通过这次展示的画面,我们已经明确,无论在草原、沙漠,或是乘坐各种交通工具的时候,都会展开令人兴奋的战斗。但是,游戏的故事背景以及画面上的各种武器槽等要素现在还不明朗。真想早点知道武器的种类还有在空中和水中移动的方法,我简直等不及下一次的报道了!

当然,要是能够玩上游戏就最好了。CAPCOM,拜托快一点完成制作吧!恐怕这也是全世界CAPCOM迷的愿望吧!

请诸位读者留意本作相关续报!

我们选择「飞空之舞」

DC模拟飞行代表作《飞空之舞》系列的最新作即将登场PS2。决心挑战PS2最高峰的《飞空之舞4》将在今夏推出！请关注AM2的实力。

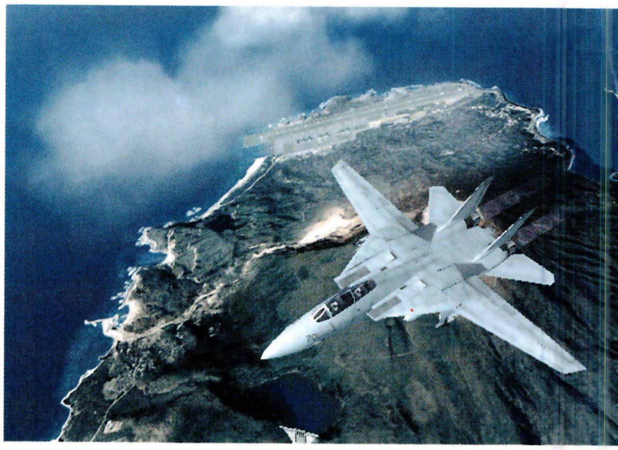






精美而细致的画面依然健在！！

PS2	厂商：SEGA-AM2		发售日：今夏
	类型：SLG	价格：未定	其他：——



玩家心目中最强最劲的飞行模拟游戏 终于在PS2上登场

飞空之舞4
aerodancing 4 ™
new generation

再现机体资料、充分体现实战中千变万化的机动性。“飞空之舞”系列是为DC扬名立腕立下汗马功劳的名作。此次发表的最新作4代虽然更换了平台，但是依然保留了该系列的战略性，并对各个要素进行了强化，是一款究极的飞行游戏。



←面向初学者的训练模式非常充实，从起飞降落到战斗，你可以学习各种技术。

↓→经过强化新作，实现了DC版质的飞跃，画面效果达到了令人眩目的程度！

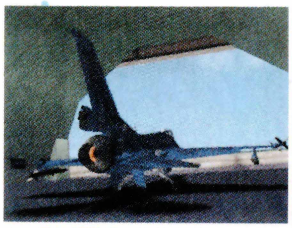


←本作与射击游戏不同，导弹和机枪的子弹都是有限的。抢占敌机后方攻击点的较量令人热血沸腾。



崭新系统「紧急出动」将

本作增添了新要素“紧急出动”系统。当玩家选择训练课程或其它模式时，会随机响起敌机入侵的警报，此时玩家必须紧急出击，与可疑的飞机周旋。现实军队中的紧张感在本游戏中得以逼真展现。



↑一旦响起警报，你就必须立即登上待命的战机，在指挥官下达任务前出击。果然不愧是紧急任务。



翱翔于蓝天之上的理由是——

回旋翼军用武装直升机初次登场

在众多FANS的强烈要求下，武装直升机将在本作中首次登场。与固定机翼的飞机相比，直升机的操作方法和机动性都截然不同。这次制作组公布了AH-64阿帕奇武装直升机的资料，至于是否存在其他机种、有没有利用直升机执行的任务目前还不得而知。







美国陆军配备的、目前全世界最强大的对地武装直升机，D型是搭载了毫米波雷达的“长弩”型战机。



AH-64D
阿帕奇武装直升机

初学者基础训练课程多达40种以上

许多初学者都会抱怨“飞行模拟游戏太难玩了”，不过本作为了帮助初学者快速上手，体验游戏的乐趣，设定了充实的训练教程。在“训练”模式中，你可以从起飞、降落的基本功开始学习，直到掌握发动导弹攻击和回避敌人进攻的高级技术。训练项目达40多种，只有在每项课程获得60分以上的情况下，才能进入下一个项目的学习。即使你对飞行游戏一窍不通，也一定能通过训练成为高手——这就是“飞空之舞”。



↑在面向初学者的训练中，电脑将帮助你驾驶飞机上下左右盘旋，熟悉在机场的起飞和降落。



↑教官时而大发雷霆时而大加赞许，通过磨练你的技术会逐步向高手看齐。

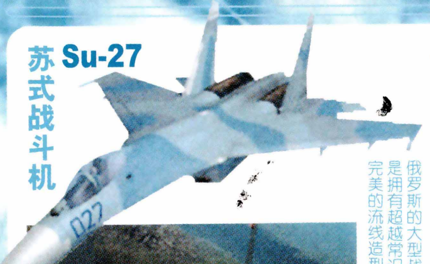


↑玩家的飞行技术提高后，就可以学习空中格斗和发射导弹的技术了，另外还能够参加展示操纵技术的飞行表演。值得期待!

沿袭风格 操纵众多机体成为可能

世界各国的飞机都会在本系列中登场。当然，游戏将以真实的机体资料为基础，忠实地再现它们的机械结构和战斗力。此外，在4代中还将增加一些机体，包括前作中大家熟悉的机型，或是从本作开始全新登场的机型。这次，我们就先介绍其中的一部分机体吧。

苏Su-27 式战斗机





俄罗斯的大型战斗机，特征是拥有超越常识的机动性和完美的流线造型。

F-15DJ 鹰式战斗机



至今仍保持着被击落数为零的纪录，是日本航空自卫队中最为活跃的主力战斗机。

T-3 初等练习机



日本航空自卫队自1979年起开始采用的初级训练用活塞引擎式飞机。现在主要在横滨基地和防府基地服役。

充分演绎现实中军队的紧张感



当游戏者通过一定级别的训练课程后，就会获得“待机飞行员”的称号。此后在各个模式游戏时，电脑都有可能突然发出紧急出动的警报。玩家只要选择出击的指令，就可以驾驶格纳库的机体参加战斗。当你发现可疑的飞机后，必须设法调查对方的真实身份，例如拍下照片或是鸣枪示警。一旦可疑机体采取敌对行动，便会发生战斗。如果玩家能够成功完成任务，还有可能获得某种特典……说不定隐藏关和隐藏机体就在后面。



→选择使用机体和武器后立即出击，前方飞行的战机是僚机，还是可疑飞机呢？

逼近可疑目标的空中雄鹰 正确处理各种事态





游戏将对应专用摇杆 这点无庸置疑

“飞空之舞4”将全面对应PS2专用摇杆，令玩家更加充分地享受模拟飞行的快感。FANS们要准备攒钱买摇杆了。

HORI制「PS2专用模拟飞行摇杆2」



除了主操纵杆之外，还配备了力回馈方向舵，能够精确的调整引擎的马力。

罗技开发「Flight Force」



力回馈操纵杆搭载了通过震动传达机体的撞击和操纵杆的反作用力的机能。

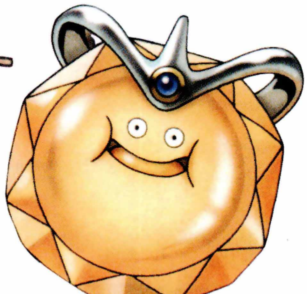
无双报道

让大家翘首期盼的发售日终于确定为5月3日!!

ドラゴンクエストモンスターズ1·2

勇者斗恶龙怪兽篇1·2





PS版《勇者斗恶龙怪兽篇》的发售日期终于确定了！请大家牢牢掌握这次介绍的新技巧和游戏基本系统，准备迎接游戏发售吧。届时将有超过300个种族的怪兽在等待着你!!

勇者幸运星与牧场伙伴交织而成的大冒险

PS	厂商：ENIX		发售日：2002.5.30	
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——	

PS版DQM中追加的全新系统“熟能生巧”!!

本作中，如何使用怪兽的特技是至关重要的。如果不断使用同一种攻击性特技，该特技的威力就会不断增强。在通常情况下，即使是对这种特技拥有较高防御力的怪兽，也一样会受到巨大伤害——这便是本作的“熟能生巧”系统。那么到底要练习哪一种特技呢？会不会出现初期的特技强于后期特技的现象呢？这些疑问就等到游戏发售后解开吧。总之，如何修炼特技是本作的关键所在。





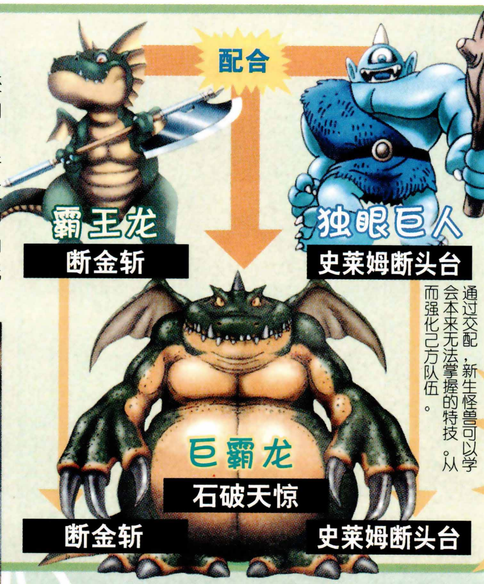


↑诀窍在于连续使用同一种攻击特技。在使用特技的过程中，怪兽的集中力会逐渐提高，威力也随之增强。当然，咒语的咏唱方法也会随之变化，你能分辨出吗?



交配与特技的关系

怪兽固有的特技可以遗传给交配后诞生的新怪兽。也就是说，如果让拥有多种特技的怪兽相互交配，那么就会诞生出拥有更多特技的新型怪兽。不过怪兽能够掌握的特技是有数量限制的，因此需保留哪种特技就要看玩家自己的判断了。由于怪兽数量有限，拿不准主意的玩家最好先存储，再进行怪兽合体。



通过交配，新生怪兽可以学会本来无法掌握的特技，从而强化己方队伍。



对付防御力超强大的怪兽也同样奏效!!

↑欧利哈根通常对于火属性魔法具有较高的防御耐性，但是，如果魔法的熟练度达到一定程度，就可以给予其极大的伤害。此方法也适用于对战。是高手们的必备技巧。

交配系统追加后的11大怪兽种族全曝光!!

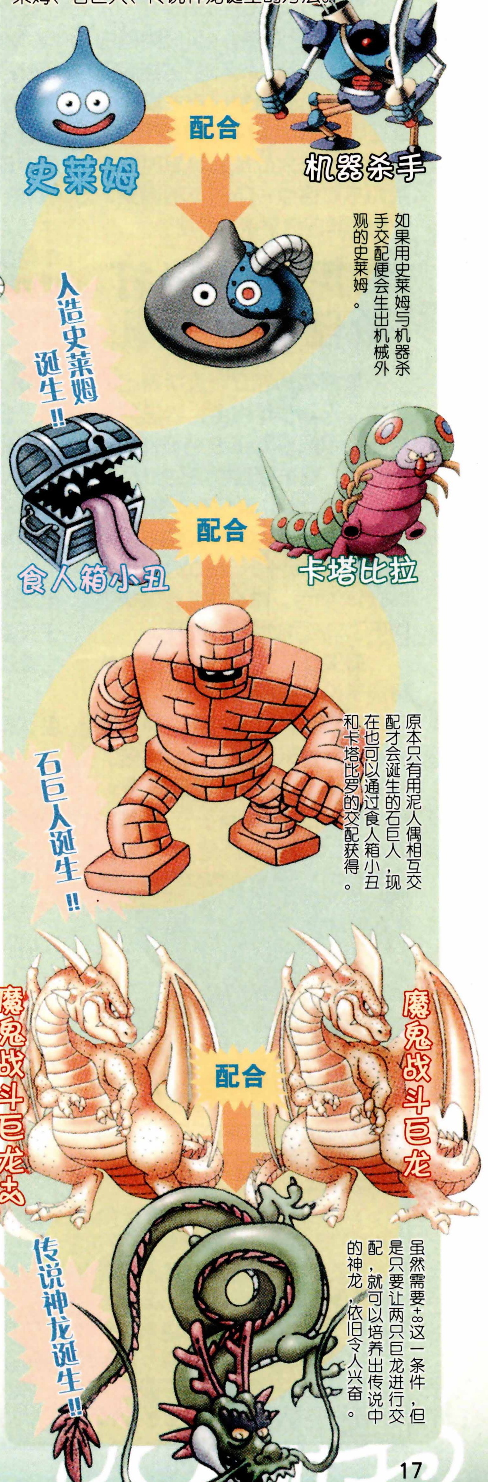
在游戏中出现的300多种怪兽可以分成11大系统，例如史莱姆系、龙系等。每种系统都拥有自己的特长，因此，如何搭配队伍将对战局产生极大的影响。下面我们将简要介绍11类怪兽的特点与合成心得。即便是玩过GB版的朋友也有必要认真阅读。





新增加的交配系统多达200多种!!

怪兽的交配方式达2000种以上。而且，在PS版中新增加了200多种交配方式，任何人都可以随心所欲地培养出各种各样的怪兽。由于和玩家此前掌握的知识有一些出入，所以有必要在此对新的交配方式做一下介绍!!下面举例说明了人造史莱姆、石巨人、传说神龙诞生的方法。



如果用史莱姆与机器杀手交配便会生出机械外观的史莱姆。

原本只有用泥人偶相互交配才会诞生的石巨人，现在也可以通过食人箱小丑和卡塔比罗的交配获得。

虽然需要+8这一条件，但是只要让两只巨龙进行交配，就可以培养出传说中的神龙，依旧令人兴奋。

交配和系统之间的关系

如果在不同系统的怪兽之间进行交配，新生的怪兽将继承其中一种怪兽的血统，这被称基本血统。比如说，以史莱姆系的怪兽作为基本血统，令其与龙系怪兽交配，那么新生怪兽也会是史莱姆系。反之则会诞生龙系怪兽。此外，如果希望保留原有的种族，只要让同一系统的怪兽进行交配即可。不过有时也有例外，同一系统的怪兽交配时偶而也会诞生其它种族的怪兽。



←通过反复的交配可以制造出继承父母血统并拥有更加强大力量的怪兽伙伴，这就是本作的最大乐趣!!

巧妙地控制怪兽的性格,令自己在战斗中处于不败之地!!

每种怪兽都有自己的个性，战斗中它们采取的行动也会因其性格不同而发生变化。游戏中，通过交配可以继承父母的个性。举例来说，如果父母的性格是“自负”或“莽撞”，那么诞生的新怪兽肯定是“目中无人”型的。不同个性也许会产生出人意料的特殊效果。这就留给玩家在游戏中自己探索吧!!

性格并非一成不变!!



↑根据玩家选择的指令，怪兽的性格有时也会发生变化。一定要灵活运用!!

↓如果性格是“勇往直前”，那么它在战斗中往往会给予敌人强大攻击!!



战局是变化多端的!!



↑“性格内向”的怪兽有时会躲到同伴背后，以回避敌人的攻击。

卷首特辑 综合分析

索尼PS2一枝独秀，任天堂GC厚积薄发，微软XBOX举步为艰……

鏖战中的三大主机的盘点与前瞻

本刊综合消息　风风雨雨的2001财年随着2002年3月的结束而离开。主机竞争暂时告一段落。现在距5月份的E3展还有一个月，趁着新一轮大战前的喘息时间，我们不妨盘点一下去年的战果，并对明年的结果做一个前瞻。

索尼稳扎稳打 微任相互倾轧

根据本刊独立调查所得出的数据，去年一年内全世界总共发售各类电视游戏主力机种2540万1422台，相关营业额高达55亿美元以上。其中索尼PS2卖出了1411万5084台，GAMECUBE卖出了249万569台，XBOX卖出了285万8169台。掌机方面，GBA则创下了593万3000台的销量。

如果抛开PS与便携式主机的情况不论，家用电视主机方面，PS2去年全年总销售量比NGC与XBOX合计高出了差不多2.6倍。从全世界的平均销售量来看，PS2每个月的销售量在117万台以上，而比其晚发售的NGC、XBOX的平均月销量分别为35万台和57万台左右。



考虑到NGC与XBOX的这个销售量在很大程度上是占了去年年底美国市场圣诞商战的便宜，而PS2在当时也并没有发售大量软件与之正面交锋，加上PS2在今年财政年度结束之后已经达成全世界出货2600万台的目标，我们可以因此得出结论：PS2的发展稳固并仍难以动摇，去年发售的XBOX与NGC虽然掀起了一些波澜，但离撼动索尼目前的统治地位还相差甚远。

从表面上看上去，NGC与XBOX的硬件发售量差不多，但这其中有几点颇值得注意：

首先是售价，NGC硬件售价比XBOX低100美元，也就是说，任天堂从GC硬件上获得的收入要比微软从XBOX上少近3亿美元；

其次是成本，由于少了硬盘、网卡等配件，加上使用较少的RAM和工艺上的差别，每台NGC的硬件成本据推测要比微软少将近40-60美元；

第三是滞销情况，微软在2001年财政年度中总共出货300万台XBOX主机，其中超过95%已被市场消化；而任天堂则出货400万台主机，市场消化率仅为62%；

根据以上三点来看，在新主机的竞争战中，微软的硬件收益要好于任天堂。



软件方面，NGC与XBOX各有一份软件超过100万的销量：其中的《任天堂全明星大乱斗》达到了126万份，而XBOX的《HALO》则刚过百万；双方也各有一份软件超过了40万：其中的PIKIMIN达到了42万，而DOA3达到了47万。

软件总销量应该基本持平。

如果单从软硬件的销量看，微软在与任天堂之间的竞争中稍稍占得上风。但是，微妙的市场布局影响着双方今后的发展。

微软的主要市场集中在美国，超过70%的主机与软件是在美国市场上卖出的，而其在欧洲与日本市场中的尝试均以失败告终。其中2月22日首发的日版XBOX到3月底财政年度结束仅售出17万台，尚未消化首批25万台的出货量；而欧洲市场的数据还未能最后整理出，但已传来因销售不佳、德国考虑率先降价129欧元出售XBOX的消息；

NGC在美国虽然没有抢过XBOX的风头，但是其总体状况较XBOX稳定：NGC在美国市场的平均周发售量与XBOX相比为1：2.42，而其与XBOX日本市场的周发售比例则为6：1。总的来说两边都能有差不多的收入，都为将

记者对近期日本市场销售情况的看法

4月1日到7日的主机销售，XBOX的成绩令人瞠目结舌：2179台。这个数字甚至比将近淘汰的主机PSone和DC都要低！自从2月22日日版XBOX发售以来，销售的颓势和产品质量的风波一直在困扰着微软游戏事业在日本的进展，近期许多作品跳票PS2（多为跨平台作品）更令人充满了对这台性能超强主机的担忧。反观NGC，虽然暂时仍然无法摇撼PS2的主流地位，但随着“VFquest”的宣布，原创及试验性的作品越来越多的出现在这台最小巧的主机上，似乎令人看到了将来日本主机市场的争霸战对手将如何构成。反观XBOX，如果失败，无疑将是玩家的损失，其机能足以使一切游戏在外表上达到最完美的表现。游戏主机的历史似乎永远在重复着这一规律，当时机能最强的主机几乎都未能在以后占据主流。微软如何扭转颓势一定会在近期表现出来，美版成功的基础加上任何对手都无法匹敌的资金优势应该会给这台笨重的魔盒带来一丝机会。



↑当这两部主机摆在日本人的面前，选择起来似乎并不困难……

来的发展打下了较好的基础，加上欧版巨大的潜力，我们有理由相信NGC会画出一道比较平稳的上升曲线；

另外，XBOX的市场定位把PS2作为主要竞争对手，处于PS2直接挑战者的位置，市场干扰与风险较大。而NGC仍以低龄玩家为主要销售群，没有直接的竞争对手，市场潜力大、风险小，对将来发展非常有利。

以上这几点，再加上GC的开发难度与机能都与XBOX相差无几，我们可以看到GC的发展能力要远远大于XBOX。

主机竞争是一场长跑，领先的未必能够成为最后的胜利者。如果只是按照目前的情况发展下去的话，再过半年左右，NGC就将获得领先。

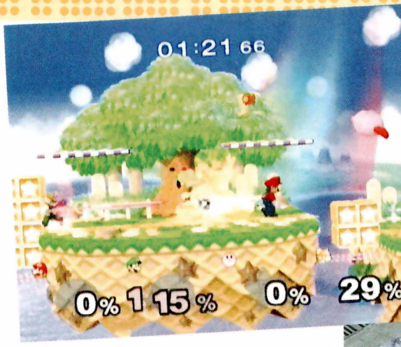
经济方面，任天堂仍然出人意料地在赚钱。虽然2001年度的实际销售收入因GBA的降价而未达到预期指标，但在盈利方面却神奇地比预计增加了38%。任天堂的主要得益来自于日元的贬值：公司的收入绝大多数是美元，但注册地却在日本，以日元反映的财务业绩自然有所提高。

但微软就没有这么幸运了，在日本、欧洲市场上的失利首先便反映在了股价上：目前微软的股价为54.87美元，跌幅达到4.1%；同时失利也带动了合作伙伴Flextronics的股价走低6.5%，而市场分析师更预测XBOX无法完成到6月底全球出货450~600万台的目标。日本业界则认为XBOX的光驱刮盘事件犹如雪上加霜，从更大程度上宣告了XBOX在日本的“死亡”，而在日本销售业绩的不佳反过来又动摇了优秀软件商加盟的决心。不过据悉微软已调动了380亿美元的现金，虽然不一定全部会运用在游戏事业中，但显然比尔盖茨不会眼睁睁地看着事态如此发展下去，而会准备比较大的动作。

主机大战变数在于网络游戏

而如果微软想让XBOX在短时间内有比较快的局势改变，就会把精力集中到网络游戏上。这是因为任天堂由于早年的网络计划失利一直对该技术有所成见，因此XBOX可以较轻易地以此获得对NGC的领先优势。而索尼也开始将注意力集中到了网络化方面，如果微软能够在这个战场上获胜，也将有可能从内部颠覆PS2帝国。

与PS2相比，硬件方面XBOX有着得天独厚的优势：内建的宽带系统不但可以使玩家非常方便地直接进行网络连接，而且还配合了未来网络发展的需求，加上微软在IT业的经验与优势，使其具备了相当雄厚的基础与竞争实力；而PS2目前在欧美只计划推出56K的窄带、宽带计划则在网络游戏不甚发达的日本实行，同时用户要想上网必须另外花钱去购买附件，另外索尼在网络方面的经验也远远不如微软，其起步较XBOX为差。





↑→“全明星大乱斗”和“HALO”是GC和XBOX首款突破百万的游戏。

然而是事物无绝对，微软决不会轻易获得在网络游戏竞争中的胜利。首先，北美目前的宽带普及率只有15%，而且发展非常缓慢。只对应宽带的XBOX如何在这个比例下获得应有的份额还很值得商榷；其次，索尼麾下拥有较多知名的软件商与作品，比较容易诱导普通游戏玩家转入网络游戏阵营，从而增加自己的竞争力量（比如SQAURE的《FFXI》、989的《EVER QUEST》都将很快推出PS2版）。这两个问题将会是让微软最为头疼的阻碍，此外，以区区不到200万的普及量同超过2600万的PS2搏杀网络市场，即便对于微软来说，也是一场困难重重的赌局。不过无论如何，这场竞争必将提前把全世界的玩家与ISP运营商拖入网络游戏的时代中。在经历了相当长时间的网络泡沫之后，春天终于快要到了。

E3展再演三雄争霸

毫无疑问，今年E3展将是这三家公司倾尽全力出演争霸战的会场。但按照长久以来的惯例，会场中的成绩往往与实际情况相左：比如说世嘉涉足硬件的时候，每年都是会展的宠儿，但也每年都输得干干净净，但结果在美国只做到老三。这其中的原因有很多，其中E3是“业内展”这点尤其值得注意：E3似乎更注重展示技术力，与会的也大多是业内人士，并不代表消费市场的主流。今年决战的胜败究竟如何，关键还在于做好平时的功夫，短短的三天更多的只是浮华。



←去年E3展的展馆入口。



第一线FF开发者紧急采访!!逼近《最终幻想XI》的真相!!

作为FF系列的第一款网络游戏，PS2网络计划始动的重要一环，各种《FFXI》相关的消息一直受到业界和玩家的高度关注。日前，日刊记者就《FFXI》的售价等敏感问题采访了《FFXI》的两位主创人员田中弘道和石井浩一。

发售当天一定有许多玩家蜂拥而至，那么Playonline服务器的数量会有多少呢？

田中：我们已经确保了一定数量的服务器，首发当天玩家绝对可以顺利登录。但是服务器是否可靠，必须实际运行之后才知道，我们也不希望游戏发售当天出现服务器瘫痪的情况。通过这次的β测试，我们的服务器得到了相当大的改良。

同时在线人数的目标是多少？

田中：我无法告诉你具体数据，不过在正式服务开始后，我们至少能够满足十万人同时在线。作为一个网络游戏，如果包括PC玩家的话，其规模将会是空前的。但是对于家用机而言，网络游戏还是新生事物，销量能否达到预期，确实很难预测。

请问为何要将软件价格定为7800日元，在线使用费每月1280日元？

田中：最初我们把价格定为与《FFX》一样的8800日元，但是考虑到在线使用费用，最终还是敲定在了7800日元。虽然比PC网络游戏的价格高了一些，但是对于PS2游戏来说，这个价格应该是大家可以接受的。如果我们在适当的地方做一些让步，减少开发费用，也许可以降低一些成本，不过这部作品是FF系列的最新作，我们希望投入最大的人力和物力，所以也必须付出相应的开发费用。

原来如此。

田中：关于游戏的在线使用费，我们参考了一些PC游戏，制定的价格比它们还要低一些。也许有些玩家还会觉得比较高，但是《FFXI》使用的是大规模的网服务器，维持服务的成本也很高，所以说我们的定价其实已经在最低限度了。

PC版FFXI的开发进度如何？

田中：PC版与PS2版是同时开发的，现在PS2版的制作已经基本结束，待游戏发售后，我们便会投入PC版的测试工作。



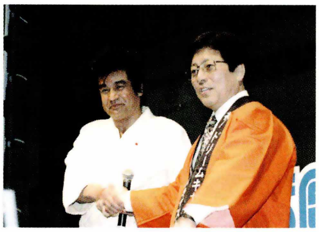
世嘉魅力长存,SEGAJAM2东京开局!

SCOOP

本刊日本专讯　世嘉2002年度独立游戏展“Game Jam2”于3月30日至31日在东京海滨幕张展览中心开幕。虽然仍然春寒料峭，但展览会依旧吸引了大批玩家到场。

从今年开始东京游戏展由传统的一年双展（春秋两季）改为一年单展（夏），但GAMEJAM的出现填补了由此产生的空档，加上世嘉今年务实的行动使得更多大作有机会出展，参观者非常踊跃。早在开展前便已有超过千人排队等候，而两天内更有近25000名玩家入场，在日本业界极度不景气的今天，这对于一个由单个公司举办的独立游戏展会来说已经是非常难能可贵的了。

展览会中除了展示一些已经发售或者即将发售的游戏软件之外，世嘉还宣布了一系列的跨平台作品，其中比较引人注目的有AM2即将在NGC上推出的、以VR战士世界观和角色为背景的RPG+冒险游戏：Virtua Fighter Quest，虽然据铃木裕称该游戏面向5岁左右的幼儿消费层，但AM2和VF的鼎鼎大名毫无疑问会吸引更多高年龄层的玩家。关于任天堂与世嘉这两家老牌公司合作的消息层出不穷，在此之前稍早的时间，任天堂还曾宣布旗下著名的幻想赛车游戏F-ZERO的新版本将交由SEGA负责开发。这也是世嘉第一次开发任天堂的原产专属游戏。



↑一度销声匿迹的汤川专务（右）和世嘉三四郎（左）到此助兴！

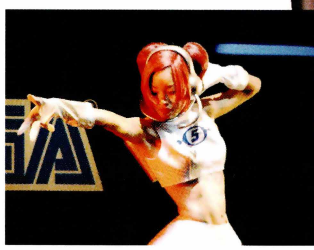
此外，AM2也闪电般公布了移植自街机的《沙滩排球》NGC版，更令人吃惊的是该游戏居然已经是品质极高的试玩版！可见世嘉的多平台制霸计划早已在秘密进行中。

除NGC之外，XBOX版的疯狂出租车3、GBA版的育成足球等世嘉名作续集也纷纷登场。在PS2方面，与藤岛康介合作的GUNGRAVE、街机移植的CEL-SHADING赛车游戏头文字D和著名的法拉利355想必同样会给玩家带来强烈的冲击。



←世嘉展会会场内人头攒动，与每况愈下的东京电玩展相比由厂商举办的个展倒是越办越火了！

海滨幕张展馆成了世嘉迷的圣地!!



→由真人演绎的性感舞拉拉将展会气氛推至高潮。



↑为樱配音的横山智佐小姐也到场助兴！与此同时，由广井王子领衔的策划公司RED也宣布与世嘉展开更为密切的合作。

SEGA JAM 2的重要消息汇总

- SEGA AM2正式宣布加盟任天堂，两款GC软件曝光!!
- 香山哲透露最新街机基板“NAOMI3”的相关情报!!
- 宣布与任天堂合作开发著名幻想赛车游戏《F-ZERO》!!
- GC版PSO更名为《PSO 前传1&2》，加入大量原创要素!!
- SEGA与RED公司展开更密切的合作，PS2新作《GUNGRAVE》发布，该作预计7月发售!!

世嘉在展会上公开的15款最新游戏

新作游戏名称	对应机种	开发小组
GUNGRAVE	PLAYSTATION2	SEGA+RED
法拉利355 Challenge	PLAYSTATION2	SEGA-AM2
头文字D Arcade Stage	PLAYSTATION2	SEGA Rosso
Virtua Fighter Quest	GAMECUBE	SEGA-AM2
海滩排球	GAMECUBE	SEGA-AM2
梦幻之星网络版 Episode 1&2	GAMECUBE	Sonic Team
疯狂出租车	GAMECUBE	Hitmaker
名称不明	XBOX	SEGA+RED
疯狂出租车3：High Roller	XBOX	Hitmaker
Mini欢乐摇铃鼓	PLAYSTATION	不明
Greatest Nine Advance	GB ADVANCE	Smilebit
育成足球J联盟Advance	GB ADVANCE	Smilebit
育成足球2002	PC	Smilebit
The Planet Gun Smoke Trigun	不明	Smilebit
魔群血风录	不明	不明

↑从上表中可以看出今后SEGA在硬件上的开发重心还是在PS2与GC上，而随着E3展的临近，相信还有更多平台的游戏公布。

TALKING

“微软绝不会放弃日本市场！”XBOX事业部负责人接受专访

本刊综合消息　微软XBOX事业部负责人Robbie Bach最近在接受路透社的专访时表示，魔盒在日本首发的失利并不意味着微软对日本市场的放弃，相反的，他们将继续推出更优质的软件来重新唤起日本玩家对XBOX的信心。

根据日本官方发布的数据显示，2月22日发售的XBOX到今年3月底，一共在日本售出了大约19万台。这个数字不但无法与PS2当初创下的三天出货98万台的天文纪录相比，更是未达XBOX自己在美国首发成绩的一半。不过Robbie Bach依旧认为眼前的困难只是暂时的，日本XBOX仍然复兴有望。

Robbie Bach表示，除了硬件能力以外，XBOX的其它优势依旧存在：比如软件商因为游戏开发成本较低，即便软件销量没有达到其它主机的数量，依旧可以获得相当的利润；此外随着微软在欧美市场上的成功，日本厂商也有望逐渐改变对XBOX的成见。（目前美版游戏方面，微软自己开发的《HALO》已经售出了100万套，而《PROJECT GOTHAM》和《死或生3》的销量也分别达到了50万套和40万套）。

据悉微软已开始精心准备在今年E3上的努力演出，XBOX的网络计划和相关大作将对其在游戏业下一步的走向起到关键作用。



ACCESSORY

北美PS2主机持续热卖
记忆卡全面脱销厂商连夜赶制

本刊美国专讯　由于PS2主机在北美持续大卖，使得PS2记忆卡等周边也全面脱销。根据美国市调机构IDC Group公布的数据，有87.5%的北美PS2玩家在购买主机的同时购买PS2记忆卡，不过自今年四月开始，北美地区PS2记忆卡开始严重缺货，无论店头还是网络商店全部都很难找到PS2记忆卡，令许多消费者怨声载道。

目前，索尼一面继续追加PS2记忆卡产量，一面授权北美游戏周边制造商连夜赶制，以尽快满足广大玩家的需求。

另，去年PS2在北美一共售出了617万台，目前每周的平均销量在5、6万台左右，这个数字相当于GC和XBOX周间销量的总和，可见PS2已经将其他对手远远地抛在了身后。



←蓝色半透明的PS2记忆卡。

TALKING

NAOMI3游戏家用机无法移植！
世嘉香山哲透露街机重振计划

本刊日本专讯　最近，SEGA执行官香山哲在接受日本著名游戏杂志《FAMI通》采访时，就公司未来在街机方面的策略作出了简要说明，要点如下：

1.SEGA将分别为PS2互换基板"System-246"、GC互换基板"TriForce"和XBOX的互换基板开发游戏，并本着移植度100%、完成度120%的目标展开工作；

2.针对街机网络，SEGA正在规划"NAOMI网络构想"，从而实现街机与家用主机甚至PC的连接；

3.新基板"NAOMI3"将开创先行家用主机根本无法移植的极高的硬件标准，SEGA也会为其开发一些需要特殊设备才能进行的体感游戏。这些都是为了让玩家恢复在游戏厅娱乐的消费习惯，而不仅仅是在家里玩家用机而已。



→倡导软件改组的香山哲。

SOFTWARE

PS2软件高峰销量分析
铁拳4意外失利沦为配角

本刊综合消息　虽然有GC与XBOX的双重夹击，但软件已经进入成熟期的PS2仍旧势不可挡，从去年年底一直到今年3月，接连不断的软件狂潮使PS2硬件销量一直稳坐排行榜榜首，并且与其他硬件之间的销售差距越来越大。

在今年初的PS2软件阵容中，有多款重量级软件登场，分别是"异度传说"、"VF4"、"狂野历险3"、"鬼武者2"、"王国之心"、"铁拳4"、"机战IMPACT"等，其中率先推出的"异度传说"与"VF4"都取得了50万的好成绩，而在3月初发售的"鬼武者2"更是在发售两周即达百万出货，销势之猛令人咋舌。在众多大作中，销售成绩最惨的就是3月28日推出的"铁拳4"，这部曾经为PS立下汗马功劳的作品因为受到同一天发售的"王国之心"和"机战IMPACT"的影响，头三天的销量还不及出货量的50%，一周后也仅有20多万本，成绩之差令人始料不及。与之相比，"王国之心"的60万与"机战IMPACT"的50万可以说出色的多。至此，曾经成为PS系列标志级游戏的铁拳系列，彻底沦为配角。而今后的软件之战，无疑还将有更多的软件成为牺牲品。



←这回NAMCO傻眼了。

SCOOP

掌机市场一家独大，波澜不惊
任天堂整体获利继续大幅成长

本刊日本专讯　尽管GAMECUBE上市以来卖得稀松平常，但是任天堂在本财年（2001年3月至2002年3月）的获利依旧比前年增加了1100亿日元，涨幅达到14%，获利情况连续两年创下了历史新高。

由于日元贬值，任天堂在财年前期的销售额有70%都来自欧美。而价位偏高的掌机GBA仍然是任天堂赚钱的法宝。据统计，到2001年末，GBA在日本卖出了405万台，在美国卖出了440万台，截止今年3月全球销量已经达到了1100万台。另一方面，在有了GBA的前提下，去年GBC在日本仍有70多万的销量，这个数字几乎等于DC、PSone和WSC销量的总和。任天堂抱着手掌机这块金砖，想不大赚也难。

SCOOP

运算速度将超越摩尔定律！
索尼未来游戏机技术的前瞻

本刊综合消息　SCEI最高技术本部长，PS与PS2的设计者冈本伸一，日前接受邀请前往美国加州圣荷西市"游戏开发者会议GDC"发表演说。尽管在会议介绍上并未提到PS3，但业界普遍认为既然是SCE的技术研发部门，必然牵扯到PS3上将采用的最新技术。

冈本伸一说在开发PS2的时候，曾经广泛征集游戏软件公司的意见。问他们要做出自己心目中的游戏，需要未来机种具有何种处理能力。结果一个著名游戏软件制作人给出了一万八千倍的天文数字（需要在PS的CG处理能力上提高18000倍才能让他满意）。这要求显然不现实，但体现了游戏开发人员对CG能力的无限向往和渴望。结果最终PS2的CG能力是PS的300倍。而新的PS3（PS2后续逐级的暂定名称），通过全新的半导体技术，效能可能达到PS2的1000倍以上，这样PS3的半导体技术实际上已经超越所谓每18个月处理器主频运算速度才能倍数成长的"摩尔定律"。

目前，美国IBM与日本索尼、东芝等三家公司，日前发表联合声明，将共同开发最先端半导体技术，将半导体制程推进到0.05μm（50纳米），今后四年将投资数亿美元研发该技术。预计2005年推出的处理器"Cell"也是该计划其中一环。

冈本伸一最后透露了个口风，说新技术将在2003-2004年公诸于世。这是否就是PS3抛头露面之时呢?



↑GDC上公布的测试画面。

SCOOP

华尔街财经专家质疑魔盒产量 微软作回应，保持出货不受影响

本刊综合消息　尽管XBOX在北美取得了不错的成绩，但在日本和欧洲却举步为艰，前景不容乐观。华尔街财经分析师更认为，微软根本无法在今年6月全球出货450～600万台XBOX的目标，届时XBOX最多能实现435万台的出货量。

不过微软表示，负责XBOX组装生产的Flextronics公司正全力生产XBOX主机，而微软也给Flextronics追加了一笔10亿美金的订单。同时，微软对日本与欧洲市场也会更积极谨慎的拓展，相信在5月的E3展上XBOX的实力会得到充分展示，会有更多的玩家喜欢XBOX。

德国XBOX开始降价

XBOX近来晦气不断，先是在日本销售严重受阻，现在欧洲方面又再度出现低迷的销售势头。欧洲XBOX的定价为299英镑（约合479欧元），价格之高使得不少玩家持币待购甚至放弃，这一定价上的严重错误使得许多大型游戏店不得不利用下调价格的方式来促进销势。如德国的Media Markt就是这次价格下调的发起者，为了能将店中囤积的XBOX出手，其不得以将相当于479欧元的XBOX降到350欧元销售，下降幅度之大前所未有（相当于原价的三分之一），并且还附送其他优惠产品。



↑欧洲XB的价格令人实在吃不消！游戏机再好玩也要玩家买得起！

作为家用终端的XB



SCOOP

任天堂GAMECUBE再获强援 销售势头有望在年中好转

本刊综合消息　至今距GC发售已有半年之久，虽然GC无论是硬件上还是软件上都没能在日本本土引发热潮，但随着越来越多的大牌软件商的加盟，GC的形势已经日趋好转。

日前任天堂发言人表示，在2002年内将把GC的产量提升到1400万部，而预计销量也将达到1200万部以上。任天堂报出的这个数字虽然看上去有些令人怀疑，但如果结合近期GC在硬件与软件方面的表现来看的话，完成任务并非没有可能。随着2002年任天堂多部超重量级软件的推出以及SQUARE与AM2的加盟，GC在软件方面如虎添翼。根据日本与美国任天堂方面公布的软件发售表来看，本年度GC的软件阵容可谓相当充实，第三方多部脍炙人口的大作也将在GC上落地生根，对于GC的拥护与投资者来说无疑倍添信心。

在2001-2002年的财政结算前，GC在全球的出货量已经达到了当初任天堂预想的400万台，而且随着5月欧洲市场的正式登陆，GC的前途逐渐展露光明，2002年的GC市场无论如何也是不能小视的。

EVENT

NIKE状告《NBA2K2》侵权 世嘉公司掏钱摆平事端

本刊讯　今年2月，著名体育用品厂商NIKE为SEGA的游戏“NBA2K2”使用乔丹的肖像权一事，一纸诉状将其告上法院。如今事态有了新的发展。

NIKE的律师表示，SEGA“NBA2K2”不但使用了乔丹的肖像权，而且“NBA2K2”游戏广告还使用了NIKE 1996年的电视广告画面，SEGA有抄袭创意的嫌疑，所以控告SEGA。SEGA对此事一直讳莫如深，而日前终于打破沉默表示愿意同NIKE和解，将拿掉“NBA2K2”电视广告，并以NIKE的名义捐赠50000美金给NIKE总公司所在地——孟斐斯市儿童福利基金会等慈善单位，弥补NIKE的权益损失。

新闻短波

★美国CAPCOM正式宣布，美版“生化危机”将于4月底推出。美版除了语言的改变和难度的提高外，原日版中附送的“记忆卡59”将不会在美版中出现，这也许是美国玩家的最大遗憾。



★“口袋妖怪”这块大蛋糕一直是许多厂商争相抢食的对象，最近迪斯尼旗下著名的Miramax影视公司与任天堂正式签署了权利协议，取得了最新一部“口袋妖怪”电影在美国的放映权。随着电影与GBA版“口袋妖怪”的推出，一股口袋飓风即将刮起。

★日前据美国华尔街的报道，我国台湾许多著名的硬件生产厂商接到了大批的PS2、XBOX的订单，目的是为了大幅下调主机的价格以应付未来市场激烈的价格竞争。

而就在此时，美国任天堂销售部负责人也发表了针对其他主机的谈话：GC也将有降价的可能。该负责人表示，由于PS2将有可能在E3上正式宣布降价，无疑将对GC原有的价格优势构成威胁。而目前已经陷入苦战的XBOX也必然会在价格上大做文章，因此任天堂已经做好了充足的准备，面对即将到来的价格之战。而目前GC的产量提高后成本已经有所降低，这无疑将是GC价格下调的最大资本。

★原定于3月初发售的KONAMI招牌RPG《幻想水浒传3》将延期到7月11日推出，售价6800日元。目前该系列在日本的累计销量已经达到了180万套。



★面对XBOX在日本举步艰难的状况，许多原本雄心勃勃为XBOX开发软件的公司纷纷倒戈，转而将在XBOX上发售的软件移植至其他主机。这其中还包括XBOX软件阵容的心腹KONAMI。日前，KONAMI正式宣布将XBOX的“寂静岭2·最期之诗”移植到PS2上。该作预定7月4日发售，价格仅4800日元。

★日本权威电玩杂志《FAMI通》公布了最新统计数据，PS2从年初到3月10日的短短70天里一共卖出了101万部主机，市场占有率高达55%，成为了当之无愧的硬件销售冠军。

★令全世界玩家翘首期待的动作游戏金字塔“阳光马里奥”终于确定在7月19日率先在日本推出，售价6800日元。而美国方面则是稍后的8月26日推出。值得一说的是，美版的发售日正是马里奥诞生21周年纪念日。

马里奥又回来啦！



↑6年之后，意大利最著名的水管工将在本届E3展上大放光彩。

8周年断想

我们的游戏业 我们的独木舟

前几天出差，随手拣了本国内的杂志带上。目的是打算在飞机上消磨掉些时间，也减少些自己对飞行的恐惧，治一治911以后落下的毛病。本来只打算随便翻翻，因为这是一本关于CG的专业杂志，只是靠着花花绿绿的印刷才吸引了我这个对CG基础和原理一窍不通的LIGHT USER。不过一篇讲述一个年轻人与40分钟动画的故事却让我掩卷三思。



据说故事是完全真实的：一个21岁的男孩，就读于东北某大学电脑美术系一年级，不顾老师与同学的反对，决定一个人尝试去制作一部40分钟的三维动画。出发点很简单，只是因为被现在铺天盖地的漂亮CG动画所吸引。

一个人，一台PC。

整整40分钟的动画。

看罢之后感觉有点苦涩。不知那一版的编辑是否想感叹或者推广这个孩子的勇气与毅力？但我却很难涌起钦佩的感情——就好像亲眼看到堂吉诃德与风车决斗的场景，心里更多的是无奈与悲哀。

一个人。

为什么总是一个人？为什么还是一个人？

40分钟动画，需要一个怎样的文学剧本？需要一个多长的分镜头剧本？又需要多少角色、多少表情、多少对白、多少模型？

一个人？一台普通的PC？

如果说这是热情，我觉得这热情不可鼓励，因为它过于不切实际；如果说这是勇敢，我觉得这勇敢无法赞同，因为它缺乏理智。

对于熟悉国内制作组的人们来说，类似的情况绝不鲜见。几个充满热情的小伙子凭着几个帖子的交换便结成战斗小组，梁山好汉般的歃血为盟，接着便开始大张旗鼓、热血沸腾地着手空前绝后的国产大作。仿佛一夜后SQUARE便将倒台、NAMCO就会完蛋，而中国的游戏则马上屹立于世界游戏之林。

然而事实总是非常残酷的：旷世大作始终难见踪影，梁山好汉们则一般总是在三个月之后便无声无息地销声匿迹。我们的产业就总是这样在最底层、最基本的恶性循环中风雨飘渺，苦苦挣扎着，在痛苦的边缘悄悄地死去。我们抱怨过很多东西：抱怨没有来自政府的支持力，抱怨盗版实在过于猖獗，抱怨玩家不够理解同情，甚至抱怨过很多无法成为借口的东西。

绝对无法否认的是，这些抱怨都很有道理。但是我们在抱怨的同时是否曾经想过，如果这一切外部的环境都不可能轻易地被改变，那么我们自己能不能做些改变？

山不会自己走过来，那么为什么不自己走过去呢？

我们急于要改变的，就是那种原始而落后的工作方式。

游戏发展到今天，已经成为一个大合作、大分工的劳动。少量的投资，个人的奋斗，或许可以制作出一两个很精美的试验作品，可是一味地陶醉于此，只会离产业化、商业化越来越远。

人需要远大的抱负，但如果仅仅依靠几个人的努力，把事业纯粹地理想化、美好化，抱负也就成了包袱，直到最终把自己压垮，压得没有了一点信心。

好汉般聚义起来的小组，大多就是因此而很快分崩离析。

与其少数几个人单打独斗、苦苦支撑，不如大家联手合作，反而能有更好的结果。

独木不成舟。今天的社会已经证明了这一点，并且还将继续证明下去。

商业化的另一个角度意味着由市场决定产品，而我们中的许多人，最不愿去做、去想的就是听从市场的安排和调度。

我们本土的制作组并非没有潜力或者能力，而是他们总是很难去适应市场对他们产品所要求的频繁改动和修订。这些开发组的一个通病，是仅仅止步于某项功能的实现，却完全不考虑用户使用时的感觉与心理。有些东西其实只要做一点点简单的“抛光”，便能达到令人满意的水准，但却常常被“功能已经实现”这句冠冕堂皇的“真理”轻轻推了出去。

在《电子游戏软件》八周年纪念的时候想到这些，心里是一些说不出的感觉。

这8年来，游戏主机脱胎换骨，游戏软件改朝换代。世界在游戏中飞速发展，游戏把这个世界变得焕然一新。

那么这8年来，我们的本土游戏业，除了更漂亮的包装、更诱人的宣传、更熟练的骗术，还有什么本质的改变呢？

乌鸦叫了，飞了，走了。

但愿这枝头不再依旧，但愿它不再是独木舟。

特约撰稿人：王骏生

编后：

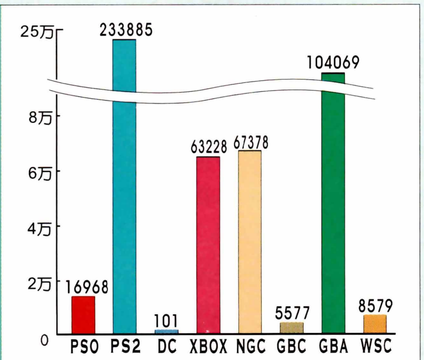
八年前的5月，我们创刊了中国第一本专业综合情报游戏杂志，要“为游戏业指路，为电玩迷正名”。七年前的5月，《电软》连续发表了引起争议的评论文章“乌鸦、乌鸦、叫”和“夜钟为谁而鸣？！”。这被某些有识之士看成是“救国无望论”，“悲观主义者”。

七年过去了，我们没看到中国游戏业的春天。八年过去了，我们没看到中国游戏业的希望。这丝毫不能证明我们是伟大的预言者，相反我们深深的惭愧：

因为我们都是中国人，都是游戏人。

当月日本游戏市场软硬件销售情况

游戏主机种周间销量统计 统计时间02.2.25-02.3.24



各机种软件周间发卖比例 统计时间02.2.25-02.3.24

2002. 2. 25-3. 3
1. PS2:占市场份额74.6%
2. PS:占市场份额9%
3. XB:占市场份额6.3%
4. GC:占市场份额6.2%
5. GBA:占市场份额3.1%

2002. 3. 11-3. 17
1. PS2:市场份额57.7%
2. GC:占市场份额12.5%
3. GBA:占市场份额9.6%
4. XB:占市场份额6%
5. WS:占市场份额4.8%

2002. 3. 4-3. 10
1. PS2:占市场份额71%
2. GBA:占市场份额11%
3. XB:占市场份额7.7%
4. GC:占市场份额6.5%
5. PS:占市场份额3.8%

2002. 3. 18-3. 24
1. PS:占市场份额26.9%
2. PS2:占市场份额23.2%
3. DC:占市场份额19.6%
4. GC:占市场份额15.7%
5. GBA:占市场份额12.1%

从2月的主机销售情况来看，首发后的XBOX并没能像微软预想的热销，相反，在PS2的强力软件压制下，市场份额仅有6%左右。而GC与GBA则因为有稳定的软件支持，市场占有率非常平稳，没有太大的变化。

基本上2、3月的软硬件市场被PS2完全占据，尤其是在“异度传说”、“鬼武者2”等几部大作的推动下，使得PS2的防线更加稳固，坚不可摧。本月的日本仍是PS2的天下。

电软电新二次携手 你选我送劲爆光盘



竖起耳朵：

一、请尽情欣赏《电玩新势力》第7期（4月29日全国发售）B盘《电玩MTV大赏》的精彩画面和极具震撼力的优美音乐，从其中编辑推荐的20首经典MTV里选出你最喜爱的乐曲，打勾后填在名信片上寄回（最多选10个）。

二、除此之外，在本期名信片上填上你最想聆听的游戏音乐或歌曲名称（最多6首）

三、本刊将根据读者的需求，最大限度的满足读者的愿望。于第6期杂志免费赠送由《电玩新势力》提供的游戏音乐CD，让你一次听个够，心满意足乐翻天。

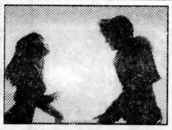
中国电玩榜

2002年第5期(统计时间2002年3月1日~31日)

本期重点:
1、3月软件发卖狂潮,谁是赢家本期见分晓!!
2、统计截止共收到有效选票3500张,谢谢大家支持!!

家用游戏当月排行榜・TOP 30

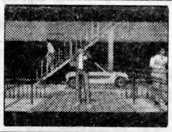
1 前:1



最终幻想 8 (计票:1219)

机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:系列销量最大

2 前:2



莎木 Ⅱ (计票:1057)

机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA/AM2 其他:XB版10.1发卖

3 前:4



黄金太阳 (计票:990)

机种:GBA 类型:RPG
厂商:NINTENDO 其他:掌机的RPG范本

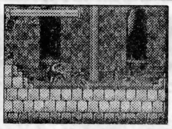
4 前:3



最终幻想 10 (计票:913)

机种:PS2 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:日本240万本

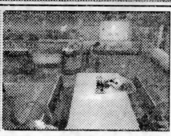
5 前:5



恶魔城~月之轮回 (计票:856)

机种:GBA 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:最新作发售在即

6 前:7



合金装备 索利德 2 (计票:790)

机种:PS2 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:XB版年内发售

7 前:6



实况胜利十一人2000 (计票:563)

机种:PS 类型:SPG
厂商:KONAMI 其他:PS新作4月出

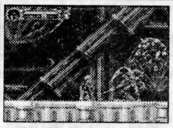
8 前:8



生化危机3~最终逃脱 (计票:556)

机种:PS 类型:AVG
厂商:CAPCOM 其他:GC版年末预定

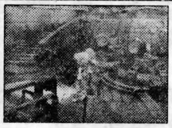
9 前:9



恶魔城~月下夜想曲 (计票:526)

机种:PS 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:堪称系列顶峰

10 前:11



最终幻想 9 (计票:400)

机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:日本销量260万

序	昔	游戏名称	计票
11	14	樱大战3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	307
12	13	合金装备・索利德 (PS、KONAMI、AVG)	299
13	10	莎木 一章・横须贺 (DC、SEGA、FREE)	268
14	16	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	261
15	12	格兰蒂亚2 (DC、GAME ARTS、RPG)	258
16	18	真三国无双2 (PS2、KOEI、ACT)	248
17	17	寄生前夜2 (PS、SQUARE、AVG)	218
18	15	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	197
19	29	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	167
20	26	勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG)	158
21	19	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	139
22	21	恐龙危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	135
23	20	生化危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	131
24	新	洛克人X6 (PS、CAPCOM、ACT)	113
25	22	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	112
26	27	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	111
27	24	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	100
28	新	魔法假期 (GBA、NINTENDO、RPG)	96
29	新	ICO (PS2、SCEI、ACT)	93
30	再	合金弹头 (PS、SNK、STG)	90

动作打榜:SCE重量动作"ICO"



惊人!本期最令风林高兴的就是"ICO"出现在前30名的行列中,实在是难得啊~本作可谓是2001年最佳的动作游戏,画面之出色、音乐之优美目前也是无出其右,该游戏带来的清新感觉实在是值得大家尝试一下。

另外,本期还有其他几个新面孔出现,期待着它们能够有更多出色表现。

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 XI 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002年5月16日	2465	6	新	绝体绝命都市 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002年4月预定	1118
2	7	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002年3月28日	1968	7	再	阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002年7月19日	1049
3	6	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002年3月28日	1807	8	10	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002年发售预定	949
4	8	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1267	9	再	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年发售预定	709
5	5	铁拳 4 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:FTG 发售日:2002年3月28日	1137	10	新	装甲核心 3 机种:PS2 厂商:FROMSOFT 类型:STG 发售日:2002年4月4日	668


生化危机 0


阳光马里奥

"最终幻想 11"仍旧雄霸期待榜第一的位子，实在让人不免对 SQUARE 的预计销量 15 万是否过于保守产生怀疑。毕竟沾上"FF"二字的游戏目前销量还没有太低的（WS 版也算过得去），希望在 5 月 16 日也可以看到往常排队的人龙。

将于 4 月初推出的"绝体绝命都市"本期期待排行第 6，不免让人刮目相看。本作的剧本是完全的灾难题材，看来是吸引玩家的关键所在。乐观估计销量将会超出预计。

随着 GC 版"生化"的发售，预计 8 月发售的"生化 0"再度回升至前 10 位。从翻新的一代表现来看，"0"绝对是一款令人振奋的作品。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	鬼武者 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年3月7日	669323 总:同上	6	死或生 3 机种:XBOX 厂商:TEMCO 类型:FTG 发售日:2002年2月22日	106113 总:同上
2	异度传说 前传 I:力量的意志 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002年2月28日	358512 总:同上	7	亿万长者 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:SLG 发售日:2002年2月28日	86691 总:同上
3	J 联盟 创造球会 2002 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:SLG 发售日:2002年3月7日	216416 总:同上	8	动物番长 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002年2月21日	79320 总:同上
4	三国志战记 机种:PS2 厂商:KOEI 类型:SLG 发售日:2002年2月14日	133213 总:同上	9	VR 战士 4 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:FTG 发售日:2002年1月31日	70293 总:496675
5	侍~SAMURAI~ 机种:PS2 厂商:SPIKE 类型:ACT 发售日:2002年2月7日	128018 总:同上	10	动物之森+ 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2001年12月14日	49938 总:388176


鬼武者 2


死或生 3

CAPCOM 到底是 CAPCOM 啊！虽然常常背上恶炒冷饭的"骂名"，但游戏销量爆出即使得众人哗然一片，看来"鬼武者"系列已经成为继"生化"后 CAPCOM 又一款招牌百万大作了。首周就取得 60 万以上的成绩，看来即便是许多同行也不免要大流口水了。

在"鬼武者 2"前一周发售的"异度传说"也同样取得了非常好的销售成绩，本月排名第二。虽然远比不上前作，但改换东家后仍旧能够有这样的表现，绝对值得 NAMCO 欣慰了。

另外，SEGA 的"球会"系列新作也借助 PS2 硬件的普及量而获得了成功。

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG）	1193
樱大战3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、SLG）	599
动物之森+（GC、NINTENDO、ETC）	513
合金装备2～自由之子（PS2、KONAMI、ACT）	458
异度传说 前传 I（PS2、NAMOC、RPG）	440
真三国无双2（PS2、KOEI、ACT）	307
勇者斗恶龙7（PS、ENIX、RPG）	253
VR战士4（PS2、SEGA、FTG）	244
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	236
奥伽战争外传（PS、QUEST、SLG）	229

日本家用机游戏2001年下半年综合累计	
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想X（PS2、SQUARE、RPG）	18131
合金装备2～自由之子（PS2、KONAMI、ACT）	8579
樱大战3～巴黎的燃情岁月（DC、SEGA、SLG）	7655
动物之森+（GC、NINTENDO、ETC）	5270
勇者斗恶龙4（PS、ENIX、RPG）	4973
任天堂全明星大乱斗DX（GC、NINTENDO、ACT）	4682
勇者斗恶龙7～伊甸的战士们（PS、ENIX、RPG）	4364
真三国无双2（PS2、KOEI、ACT）	3642
街（SS、CHUNSOFT、AVG）	3498
最终幻想7（PS、SQUARE、RPG）	3382



马克斯·佩恩



横行霸道3



星球大战

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称（基板、厂商、类型）	得票
德比赛马俱乐部2（NAOMI、SEGA、SLG）	22594
VR战士4（NAOMI2、SEGA、FTG）	15051
机动战士高达～联邦对吉翁（NAOMI、CAPCOM、ACT）	13718
太鼓的达人2（SYSTEM12、NAMCO、音乐）	10198
铁拳4（SYSTEM246、NAMCO、FTG）	10194
午夜湾岸（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	6927
RACE ON!（SYSTEM22、NAMCO、RAC）	4927
VR射手3（NAOMI2、SEGA、SPG）	4909
力量扣杀2（NAOMI、SEGA、SPG）	4568
格斗之王2001（MVS、EOLITH、FTG）	4407

欧美（英国）家用机游戏最新排行榜
游戏名称（机种、厂商、类型）
GT赛车3（PS2、SCE、RAC）
最终幻想10（PS2、SQUARE、RPG）
美式橄榄2002（PS2、EA、SPG）
马克斯·佩恩（PS2、ROCKSTAR、ACT）
NBA 2K2（PS2、SEGA、SPG）
光环（XBOX、MS、STG）
WRECKLESS THE YAKUZA MISSIONS（XBOX、ACTIVISION、ACT）
SONIC A（GBA、SEGA、ACT）
马克斯·佩恩（XBOX、ROCKSTAR、ACT）
合金装备2～自由之子（PS2、KONAMI、ACT）

玩家评游戏

●机战A爆机三次还是缺钱花！

——江苏 宋岩

●FF7要是有中文版的话，在中国就算是正版也会卖出400万套。

——湖北 方潘龙

●"瓦里奥3"实在是经典，我玩它连PS2都借人啦！

——湖北 胡志鹏

●我堂哥刚大学毕业，他从不玩电子游戏，却知莎木、木裕，可见此二树之珍贵矣。

——广西 冯科

●当重新把"风之克罗诺亚"打穿一遍，我又找到了那种久违的清新，感谢NAMCO！

——河南 董琪琪

●"北欧战神传"中充满了无尽的悲哀和对命运的无奈。

——北京 张雅洁

●"东京魔人学院外法帖"的战斗画面太过老套了。

——北京 杨阳

●维罗尼卡中的阿莱西亚的歌声正如她本人一样美丽动人。

——安徽 萌萌

●DQM2中真的有一百万只怪兽吗？何时是个头啊？

——江苏 许自强

●心脏病病人的克星——生化3。

——郑州 谭恒

●玩生化就像兴奋剂吃多了，见丧尸就杀。

——石家庄 魏宁宁

●玩"樱大战3"：如果是我，就留在巴黎不回来啦！

——黑龙江 温贵男

●为什么DOA系列的女主角都一个表情？

——山东 乔辉

●GBA的"黄金太阳"就像PS上的"FF8"。

——武汉 杨溢

●为了将莎木继续下去，我不得不买XBOX，所以我恨比尔。

——山东 褚铁军

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志2002年3月15日～2002年4月5日4期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的2002年4月5日。

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

陕西汉中	成飞	河南开封	张旺	吉林	丁强	广东台山	颜华龙	江苏常熟	曹梦洲
吉林通化	张磊	河南焦作	刘海亮	江苏泰州	程盛	浙江岱山	廖子鹤	江苏无锡	孙奇
天津河北	张斌	广西钟山	陈才良	广东潮州	蔡烁	山东济宁	刘文斐	湖南株洲	罗智胜
海南海口	林才	黑龙江宝清	杨翊	江苏吴江	顾春强	江苏苏州	陈勇	四川荣县	廖洁
河北邯郸	王晓宇	新疆乌鲁木齐	鞠伟	江西德安	陈超	广西桂林	刘培进	辽宁葫芦岛	王琪
吉林长春	刘欣	江苏连云港	王余祥	山东济宁	褚铁军	上海浦东	刘世捷	广西岑溪	刘永
河北保定	卢乐	天津东丽	张春哲	湖南株洲	欧阳旭	上海杨浦	乐嘉宾	广西桂林	吴龙
四川成都	张勋	辽宁锦州	王润泽	广西百色	黄小虎	广西南丹	李青洲	广西岑溪	罗淇文
山东淄博	盛凯	江西南昌	章伟	北京海淀	马超	福建平和	叶鹏	辽宁大连	刘伟
山东莱芜	陈龙	河北石家庄	陆明	广东台山	李劲俊	重庆永川	冯海洋	福建东山	汤益坚

DREAMCAST

樱大战 4 ~恋爱吧!少女~

三笠强袭部队的全部称号(含最强称号)
以及纪念写真、隐藏道具的获得方法揭晓!!

DC	厂商:SEGA	发售日:2002.3.21	
	类型:SLG+AVG	价格:6800 日元	其他:——

隐藏要素一直是樱 FANS 津津乐道的话题。虽然本作"帝剧漫长一日"的隐藏要素是历代中比较少的,形式也相对单一,但是很有嚼头,值得深入研究。尤其是最终决战队员的组合、役排列的"巧立名目",很能体现广井王子浸润在里面的心血。而"绝对正义"的条件则出乎意料地简单,但能力效果却是历代最强的!

文/K1 责编/PERFECT



三笠强袭部队称号与能力全揭秘!!

"樱大战 4"第三幕最终决战前,帝国华击团与巴黎华击团将合二为一成立大神华击团,并需要在全 13 名队员中选择五名组成三笠强袭部队,根据队员的组合不同,此部队总共会有 19 种不同的组名称号,其最后的全员能力修正值也会因此有所差别。以下是全 19 组的组成条件。除这 19 种组合称号外,还有隐藏的第 20 种称号——"绝对正义",该称号的出现方法非常特殊,我们将在文章的最后部分对其进行专门介绍。

序	组 名	修正能力	组成条件与组成说明
1	帝都组	攻+2、防+2、行+0	全员为帝国华击团花组队员组成;
2	巴里组	攻+2、防+0、行+1	全员为巴黎华击团花组队员组成;
3	樱组	攻+1、防+1、行+1	必须有樱与艾丽卡,且其中一人为大神恋人(?),樱大战系列女主角;
4	绮罗星组	攻+4、防+0、行+0	必须有雷和织,且其中一人为大神恋人(?),原星组队员;
5	グルメ(美食家)组	攻+0、防+2、行+1	神、爱、红、艾、可,第三幕下町分歧剧情相关队员;
6	道组	攻+2、防+1、行+0	必须有樱、堇、格、花,第三幕花道分歧剧情相关队员;
7	おしゃれ(时髦)组	攻+1、防+2、行+0	必须有玛、织、雷、洛,第三幕浅草寺分歧剧情相关队员;
8	大人组	攻+3、防+1、行+0	必须有玛、神、洛,且不得有爱、雷、可,大神华击团中的成年队员;
9	ミニ(未成年)组	攻+0、防+1、行+1	必须有爱、雷、可,且不得有玛、神、洛,大神华击团中的未成年队员;
10	战组	攻+4、防+1、行+0	必须有樱、神、格、洛、雷五人中的四人,大神华击团前方突击型队员;
11	守组	攻+0、防+3、行+1	必须有玛、红、织、艾、花五人中的四人,大神华击团后方支援型队员;
12	红组	攻+3、防+2、行+1	樱、神、织、艾、可,大神华击团中暖色光武组;
13	苍组	攻+2、防+3、行+1	堇、红、雷、格、洛,大神华击团中冷色光武组;
14	ギャグ(搞笑)组	攻+2、防+0、行+1	必须有红、艾、可且不得有玛、雷、花,大神华击团中的开心果;
15	ライバル(劲敌)组	攻+3、防+2、行+0	必须有堇和神、堇和格、玛和洛、雷和洛中的两组以上,大神华击团中对立的队员;
16	金银组	攻+1、防+2、行+1	玛、爱、雷、格、洛,大神华击团中头发颜色均为金银二色的队员;
17	贵族组	攻+2、防+1、行+1	堇、爱、织、格、花,大神华击团中的贵族小姐与千金小姐;
18	东洋组	攻+2、防+2、行+1	樱、堇、神、红、可、花六人中的五人,大神华击团中的东方人;
19	花组 7	攻+1、防+1、行+0	不符合上述任何特殊组条件时。

全照片入手方法

★ **记念写真 1(纪念照片 1)**:打败黑之巢会后的帝击全员纪念合影,游戏开始即持有。

★ **记念写真 2(纪念照片 2)**:打败黑鬼会后的帝国华击团全员纪念合影,游戏开始即持有。

★ **记念写真 3(纪念照片 3)**:维护巴黎和平的巴黎华击团全员纪念合影,游戏开始即持有。

★ **大久保长安の亡灵のブロマイド(长安的幽灵照片)**:黑夜下踊舞的长安曾是诅咒银座的怨灵,但现在他已是帝都的守护神。第三幕自由移动时间 PART3 中在枫的房间入手。

★ **花组みんなのブロマイド(花组队员的照片)**:共 13 张,可于第一幕自由移动 PART1 与第三幕自由移动 PART3 去卖店购入。

★ **三人娘と大神のブロマイド(帝剧三人娘与大神的合影)**:大扫除时开玩笑拍下的照片,最终幕自由移动时间时在事物所得到。

两种隐藏道具入手方法

★ **狼の饴细工**:第三幕分歧剧情下町路线中出现的 LIPS 中选择"自分**のを买ってくる**"。

★ **大神のサイフ**:方法 1. 第三幕分歧剧情浅草寺路线洛贝利亚的 LIPS 中选择"**タメだ**!自分で买**うんだ**"(降低好感度);方法 2. 最终幕自由移动时间,在游戏室的 LIPS 中选择"退屈**なのもいいじゃないか**"。



←在此如果拒绝洛贝利亚的要求就会得到『大神のサイフ』。

大神华击团最终隐藏称号
——绝对正义——

除上述的 19 组不同称号外,如果满足下列条件,任何组合都可获得这一究极称号(全员能力修正值:攻+9、防+9、行+1)。

条件 A:以大神 END 爆机一次(最终幕的夜晚屋顶上回答米田"平和**のことしか考えられません**");条件 B:华击团全员"**やる**气十分!"。



←『绝对正义』=『绝对无敌』?

【注】上表中人名缩写的对应角色如下:樱为真宫寺樱、堇为神崎堇、玛为玛丽亚、爱为爱莉丝、红为李红兰、神为桐岛神奈、织为织姬、雷为雷尼、艾为艾莉卡、格为格露希努、可为可可、洛为洛贝利亚、花为花火。请读者参考缩写对照阅读上表。

GAMEBOYADVANCE

瓦里奥 A ~耀奇的宝物~

挑战更高难度是 ACT 狂人的必经之路！！
“困难模式”下全部碎片的入手方法揭秘！！

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2001.8.21	
	类型：ACT	价格：5800 日元	其他：——

去年 12 月本刊介绍了“瓦 A”的普通（ぶつう）难度攻略，今天我们将为大家奉上难度模式的碎片收集计划！在游戏中选择困难（むじかしい）模式，游戏流程会发生巨大变化，不仅敌人的数量激增，时间限制缩短，过关必需的碎片位置也将全部发生变化，对玩家的技巧和耐心都提出了更高的要求，极具挑战性。 文/暗黑の贵公子 责编/PERFECT

由于第 0 关和最终关的宝箱位置没有变化，故此在这里没有提及。

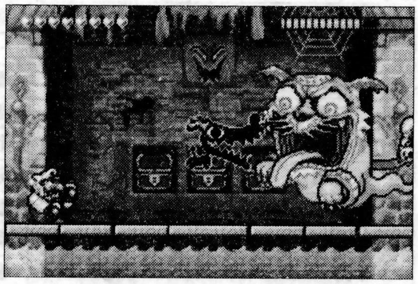
碎片收集计划
第 1 关 . 植物世界（绿色）

1－1：7 很简单很好找；

1－2：①第二个场景中变成气球飘到高处然后大坐打碎石块；②下水后在场景的左上方；③变成气球向上飘；④变成气球向上飘。

1－3：①下水后不久按 A 键顶开颜色较浅的岩石；②变成弹簧顶开颜色较浅的岩石；③在过了有很多大嘴鱼的水区后跳上岸，用冲刺撞开左边的墙；④在有许多水泡的场景故意被水泡包住进而通过水流。

1－4：①变胖坐碎蓝色石块，下落后再坐碎右边的红色石块；②在倒计时处冲刺撞碎左边的石块，然后故意中魔法箭变成气球向上飞。到达顶层后用冲刺的方法跳上左方高台；③倒计时后进入的第一个门中，跳到左侧后撞开墙，用里面的小石子打碎挡路的石块；④倒计时返回途中取得。



→第一关 BOSS 登场！

碎片收集计划
第 2 关 . 机械世界（红色）

2－1：①在第一个机械汽锤处变成纸片然后往回走；②在有很多传送带和耍枪敌人的场景撞开左上方的墙；③取得②之后有火人的场景用冲刺撞开右下的墙。④倒计时后沿滚轮前进找到。

2－2：①第二个场景里变胖后下落，在进门前撞左边的墙；②变成弹簧弹到左上方的门内；③垃圾场斜上方冲出通道到达的门里，先把敌人向上抛打碎石块，然后变胖把上面的敌人震下来，最后利用敌人把自己变成弹簧弹到上层；④倒计时快返回旋涡时中魔法箭变成气球飘到最顶层。

2－3：①在有较为复杂的楼层迷宫第三层，用下蹲的方法进入缺口；②上个场景过后可以看到，变成雪球打开障碍然后要爬上梯子用打滚进入左边的窄道；③变成雪球打碎障碍；④变成雪球打碎障碍。

2－4：①可以直接看到，需要用跳撞撞开宝箱右边的墙；②在背景有许多桔子、香蕉、菠萝的场景从左方高处跳到左边的缺口；③在背景有猩猩、蛇、骷髅等的场景里撞开底层中央的墙；④在背景有猩猩、山峰的场景撞左边的墙壁。

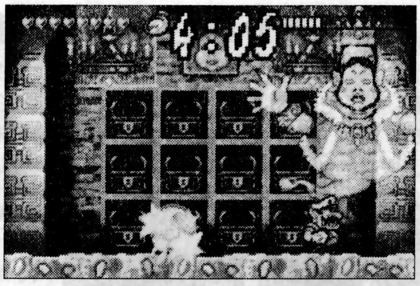
碎片收集计划
第 3 关 . 玩具世界（黄色）

3－1：①第二个用三角积木开门的房间；②用冲刺冲开一连串的障碍得到；③快到达倒计时前破坏中间一层的石块进入空中的门；④倒计时取得钥匙鸟后从管道下来，利用左方的红球垫坑，再用矮跳进入左边的窄道，然后把高处的石块撞下来垫脚。

3－2：①在第一个轮盘处变成着火状态跳到左方打碎火标记的石块；②在第三个轮盘处，顶出小敌人，举起它们砸开窄道；③第四个轮盘处变胖坐碎蓝色的石块；④第五个轮盘处变成纸片后向右方行进（普通难度时放光碟的位置）。

3－3：①顶碎石块，找到被挡住的门；②快到倒计时地点之前利用飞天猪画出的飞行怪物借力跳上右方高台（难度较高，要有一定的耐心）；③倒计时后的某场景用大坐把敌人震上来，然后变胖坐碎石块，下落后向左走；④本关一开始时把起点附近的石块都打碎，倒计时后返回到起点附近的高处时在斜坡上打滚（普通难度时放光碟的位置）。

3－4：①第三个房间先到达终点；②在水中顶碎石块；③倒计时返回时打滚找到；④快回到旋涡时跳到下层向左走，拣起石子打开通道。



←苟延残喘的最终 BOSS！

碎片收集计划
第 4 关 . 夜晚世界（蓝色）

4－1：①在第一个有蝙蝠的房间，到顶层变成蝙蝠飞到左方，用大坐打碎地板进入隐藏门，房间内左边的墙内可取得小石子用来打石块；②顶感叹号后在二层的斜坡上打滚；③快到倒计时房间前在两个红栏杆处跳下水中；④在从高处跳下后的场景里，利用唯一的斜坡打滚（普通难度时放光碟的位置）。

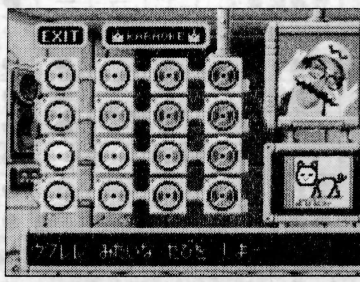
4－2：①在某个房间变成僵尸落到下层；②用飞毯进入空中的门，然后在飞毯上加速冲刺撞碎蓝色石块；③在进入倒计时房间前的夜景场景里用冲刺撞开右方的缺口；④倒计时后乘飞毯在空中按排列成箭头形状的钻石指示用大坐破坏水中的石块。

4－3：①某场景用冲刺跳过大片的熔岩；②倒计时后的第二扇门内向右走；③随后的场景里用雪球向左滚打开通道；④倒计时返回途中仔细即可找到。

4－4：①在 102 房间变成蝙蝠；②位于 303 房间，但需要在 403 房间变成僵尸落回 303；③从 202 房间到 402 房间途中变成蝙蝠；④从 301 门到楼房外变成僵尸落到底层。

妙趣横生的卡拉 OK 模式隆重登场！！

没有想到吧，用 GBA 居然能唱卡拉 OK！在任何难度下所有关卡的最好成绩均达到 10000 分以上（有金王冠标志），光碟房间里就会追加卡拉 OK 模式，可以演唱游戏中的那首《Sunny Side up》，很好听的哦。取得高分的关键除了尽量多吃金币，少费血，进入隐秘的奖励版外，打敌人的方式也是很有讲究的。比如对付那种耍枪的小怪物，可以先用“大坐”震地面令它会变颜色，而后在其呈红色时消灭可以得到 100 大元的金币。如此等等玩友们可细心琢磨。



如果困难模式已经爆机，也没必要太得意，因为游戏中还隐藏着一个超难的模式（げきむず），出现条件是困难模式以“16 光碟＋12 宝箱”完美通关，ENDING 之后开始一个新记录就可以选择了。在“超难模式”里的敌人比“困难模式”难缠，设定更变态，对 ACT 狂人绝对是极大的挑战！

PLAYSTATION2

三国志Ⅷ ~宝物心得揭秘~

本文将在下文披露 81 种宝物的获得方法，以及与宝物相关的秘密！完美攻略者必读！！

PS2	厂商:KOEI		发售日:2002.1.24
	类型:历史 SLG	价格:9800 日元	其他:——

游戏中的道具是提高武将忠诚度、增强武将能力的重宝。道具的登场可以追溯到《三国志 2》。随着三国志续作的推出，道具的种类也随之不断增加。8 代中道具的总数量已经达到了 81 种之多。收集各种道具不仅可以提高武将的能力值，也为玩家带来了更多的乐趣。下面，我们将为大家列出所有宝物的资料。

文/绝体绝命　责编/PERFECT

获得属于其他武将的道具的方法！！

如果想得到其他武将所拥有的道具，仅仅在战场上俘虏对方是不够的。玩家一定要设法登用该武将并没收其的道具，或者将其斩首才能如愿以偿。不过，这样做的直接后果就是恶名远扬。所以，如果你决心集齐全部道具的话，不妨专门指定一位"极恶武将"做你的替罪羊！





←右侧图片是从 PC 中文版中截取的吕布的方天画戟与赤兔马。作为三国历史上最剽悍的武将，人们常用"马中赤兔、人中吕布"一词来赞颂吕布的神勇。

道具秘籍 1
不一样的方天画戟

在众多道具中，武器"方天画戟"是比较特殊的一个。虽然游戏中同名的武器不只一件，但是威力却截然不同。只有勇猛过人的吕布所持有的方天画戟，才能够给予使用者"猛者"的特技。此外，通常的方天画戟的武力只能加 2，但是吕布专用的方天画戟却能增加 8 点武力值！

道具秘籍 2
原创智勇双全的武将

如果玩家收集齐所有道具，那么从游戏初期就可以创建能力值极高的武将。而在普通情况下，登录武将时是无法创造出在各个方面都出类拔萃的全能角色的。但是集齐所有的道具后，就可以创造出智勇双全的名将。有关宝物的出现方法请读者仔细阅读下表。

81 种秘宝的获得方法完璧公开！！

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
名马	赤兔马	1	—	●	●	—
	的卢	1	—	—	●	●
	爪黄飞电	1	—	—	●	●
	绝影	1	—	—	●	●
武具	大宛马	5	—	—	●	●
	七星宝刀	1	●	—	—	—
	方天画戟	1	—	●	●	—
	青龙偃月刀	1	—	●	●	—
	蛇矛	1	—	●	●	—
	倚天の剑	1	—	—	●	●
	青钢の剑	1	—	—	●	●
	雌雄一对の剑	1	—	●	●	—
	铁脊蛇矛	1	—	●	●	—
	古锭刀	1	—	●	●	—
	三尖刀	1	—	●	●	●
	双铁戟	1	—	●	●	—
	方天画戟	3	—	—	●	●
	大斧	4	—	●	●	●
	铜锤	5	—	—	—	●
	铁鞭	4	—	●	●	●
	铁蒺藜骨朵	1	—	—	●	●
	眉尖刀	5	—	—	—	●
	铁锁	5	—	●	●	●
	流星锤	4	—	●	●	●
	手戟	5	—	●	●	●
	飞刀	4	—	—	●	●
	短戟	4	—	●	●	●
	袖箭	1	—	—	●	●

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
地图	西蜀地形图	1	—	—	●	●
	平蛮指掌图	1	—	●	●	—
医书	太平清领道	1	—	—	—	●
	青囊书	1	—	—	—	●
	伤寒杂病论	1	—	—	—	●
奇书	遁甲天书	1	●	—	—	—
	太平要术の书	1	—	●	●	—
兵书	兵法二十四编	1	—	●	●	—
	孙子の兵法书	5	—	●	●	●
	孟德新书	1	—	●	●	—
	墨子	5	—	●	●	—
	六韬	5	—	●	—	●
经书	论语	4	—	●	●	—
	老子	4	—	—	—	—
	庄子	4	—	—	—	●
	诗经	4	—	—	—	●
	书经	4	—	—	—	●
	礼记	4	—	—	—	●
	易经	4	—	—	—	●
史书	春秋左氏云	5	—	●	—	●
	史记	5	—	●	—	●
	汉书	6	—	●	—	●
	战国策	6	—	●	—	●
论文	论语集解	1	—	●	●	—
	典语	1	—	●	●	—
	博奕论	1	—	●	●	—
	时要论	1	—	●	●	—
	治论	1	—	●	●	—

	宝物名称	个数	事件	发掘	武将	市场
论文	并道论	1	—	●	●	—
	乾象历注	1	—	●	●	—
	孝经云	1	—	●	●	—
	仇国论	1	—	●	●	—
	玉玺	1	●	—	●	—
宝物	九锡	1	●	—	—	—
	和氏の璧	1	—	—	—	●
	铜雀	1	—	●	—	—
	神兽の砚	5	—	●	—	●
	龙の方壶	5	—	●	—	●
	玉龙纹璧	5	—	●	—	●
	长信宫灯	5	—	●	—	●
	金象嵌の壶	5	—	●	—	●
	博山炉	5	—	●	—	●
	牛灯	5	—	●	—	●
	漆涂りの鼎	5	—	●	—	●
	吕氏镜	5	—	●	—	●
	算盘	10	—	—	—	●
	青铀壳仓罐	5	—	●	—	●
	羽扇	1	—	—	●	●
	酒杯	10	—	—	—	●
	茶	8	—	—	—	●
论文	古い琴	1	—	—	—	●
	琴	7	—	—	—	●
	金耳坠	8	—	—	—	●
	罗绮香囊	8	—	—	—	●

你得到了哪些宝物呢？

关于隐藏武将出现方法：大家还记得《三国志 7》中"隐藏武将"的秘技吗？其实在本作中，隐藏武将的设定依然健在，只要玩家根据下表输入相应的武将名称，该武将就会出现在游戏中！与 7 代的不同之处在于，本作隐藏武将的能力都相当强大，玩腻了传统三国人物的朋友们不妨一试。

PLAYSTATION2

侍 SAMURAI

8柄角色佩刀的特技输入方法以及修得情况一举公开！流浪剑士的决杀心法金针度人！！

PS2	厂商:SPIKE		发售日:2002.2.7	
	类型:ACT	价格:6800日元	其他:——	

《侍》的游戏概念非常简单，玩家控制一名日本武士完成两天的剧情，在两天内玩家可以完全按照自己的意志去发展，自由度非常之高。例如与路上的人碰面可以灭杀之，也可以放其一码。如果击倒敌人，我们就可以捡到他们的武器，但是不同武器的特技和特技修得方法截然不同，下文我们将公开部分佩刀的特技情况。 文/绝体绝命 责编/PERFECT

本期我们将曝光8柄佩刀的全部特技，其中公开的内容依次包括：

特技名称（指令输入方法）—修得条件—备注。

至于大家非常关心的特技修得条件请参见右侧表格，根据厂商提供的资料，修得条件大致分为8种，下文中我们用英文字母A至H代替。备注部分包括必备经验值等其他内容。

隐藏技修得条件			
		E	在HP100以下时使用基本技
A	获得一定经验值自动习得	F	遭到攻击时以1/16的概率悟得
B	用基础技打倒敌人	G	破解敌人所使用的同一招数
C	用基础技打中浮在空中的敌人	H	倒地后连续10秒以上蹲地移动，并且成功重新站起
D	用基础技打中摔倒在地的敌人		

●初代光玉

击天升（△）—A—必要经验值：700
连天升斩（△）—A—必要经验值：120
牙连突（△）—A—必要经验值：180
牙山震打脚（R1+□）—B—牙突（→+△）
空天牙突（←+△）—C—牙突（→+△）
旋风待（连打△键）—C—烈风（←+△）
转身旋打（←+△）—B—烈风（←+△）
转身连旋打（←+△）—E—转身旋打（←+△）
崩山（←→+△）—E—日月斩り（←→+△）
丹月斩り（←→+△）—F—新月蹴り（R1+□）
新月蹴り（R1+□）—B—日月斩り（←→+△）
武士の情（R1+△）—A—必要经验值：900

●ウラオトギ

杂鱼一段（□）—H——
进刀打（→+□）—H—
转进刀打（←+□）—H—
电夕王打（连点△键）—B—王打（△）
杂破（△）—E—王打（△）
牙山震打脚（R1+□）—B—牙突（→+△）
空天牙突（←+△）—A— 必要经验值：300
杂突（→+△）—A—必要经验值：180
极乐车轮（连点△键）—D—人身御供（←+△）
丹月斩り（←→+△）—A—必要经验值：500
新月蹴り（R1+□）—B—援华修得不可
援华（←→+△）—A—经验值1000、新月蹴修得不可
金色玉碎（R1+△）—A—经验值700、鬼神裂修得不可
鬼神灭裂（R1+△）—F—金色玉修得不可
拙者宝物（←+R1+□）—E—鬼神灭裂修得不可

●中元

击天升（△）—A—必要经验值：500
崩击天升（△）—A—必要经验值：1200
连天升斩（△）—A—必要经验值：120
女突（→+△）—A—必要经验值：180
女连突（△）—E—女突（→+△）
转身连旋打（←+△）—A—必要经验值：300
转身兜割（→+△）—B—转身旋打（←+△）
转身升斩（△）—C—转身旋打（←+△）
一闪（←→+△）—A—经验值700、崩山修得不可
崩山（←→+△）—H——闪修得不可
恋文缀り（R1+△）—A—经验值1000、鬼神裂修得不可
鬼神灭裂（R1+△）—F—恋文缀り
六腑灭闪—B——闪（←→+△）

●活火山

击天升（△）—A—必要经验值：700
レッツサタデー（△）—A—必要经验值：120
ビーバーサムライ（←+△）—A—必要经验值：300
ビーバーサムライ2发目（←+△）—E—
ビーハーエクセレント（→+△）—B—
丹月斩り（←→+△）—H—
新月蹴り（R1+□）—B—丹月斩り（←→+△）
月面步き（连点△键）—D—丹月斩り（←→+△）
恋文缀り（R1+△）—F—
拙者の宝物（←+R1+□）—A—必要经验值：180

●爱染

天升（△）—A—必要经验值：150
击天升（△）—A—必要经验值：300
连天升斩（△）—B—天升（△）
女连突（△）—B—女突（→+△）
旋风待（连点△键）—A—必要经验值：700
转身升斩（△）—A—必要经验值：1200
转身连旋打（←+△）—D—转身兜割修得不可
转身兜割（→+△）—C—转身连旋打修得不可
一闪（←→+△）—F—
六腑减闪（△）—C——闪（←→+△）
金色玉碎（R1+△）—H—

●中膚刀

击天升（△）—H—
连天升斩（△）—A—必要经验值：120
牙连突（→+△）—A—必要经验值：180
牙山震打脚（R1+□）—B—空天牙突修得不可
空天牙突（←+□）—C—牙山震打脚修得不可
转身连旋打（←+△）—B—转身兜割修得不可
转身兜割（→+△）—C—转身连旋打修得不可
转身升斩—E—转身旋打（←+△）
一闪（←→+△）—F—
斧刃脚（R1+△）—A—必要经验值：2400

●权太

击天升（△）—A—必要经验值：900
崩击天升（△）—A—必要经验值：1500
连天升斩（△）—A—必要经验值：120
レンテツサン——B—天升、击天升、崩击天升
牙连突（△）—A—必要经验值：180
牙山震打脚（R1+□）—B—牙突（→+△）
空天牙突（←+△）—C—牙突（→+△）
浮气草（连点△键）—E—牙突（→+△）
狼牙突（△）—C—牙连突（△）
二股大蛇（△）—B—浮氣草（△押し绕け）
旋风待（连点△键）—C—烈风（←+△）
转身连旋打（←+△）—A—必要经验值：300
转身兜割（→+△）—B—转身旋打（←+△）
转身升斩（△）—E—转身旋打（←+△）
崩山（←→+△）—A—经验值500、一闪修得不可
一闪（←→+△）—H—崩山修得不可
六腑灭闪（△）—B——闪（←→+△）
武士の情（R1+△）—A—经验值700、鬼神灭裂修得不可
鬼神灭裂（R1+△）—F—武士の情修得不可

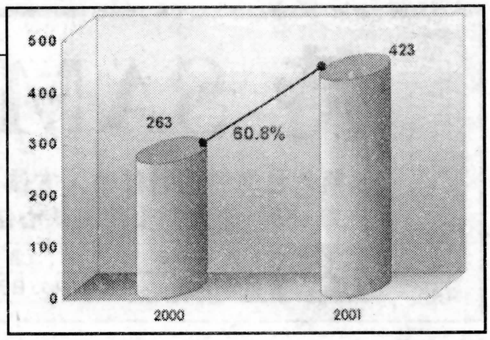
●残月

上り音曲（△）—A—必要经验值：1000
甲架式（连点△键）—D—
伊贺式（△）—D—
飞燕越え（→+△）—A—必要经验值：180
空中手里剑投げ（←+R1+□）—H—
飞燕水蜘蛛（△）—E—飞燕返り（←+△）后特殊着地
万灯会（△）—F—
浮身背转（←→+△）—A—必要经验值：500
狂い歌舞伎（←→+△）—E—浮身背转（←→+△）
阴阳休术（R1+△）—A—必要经验值：700
朱雀（←+R1+□）—A—必要经验值：300
乱れ朱雀（←+R1+□）—A—必要经验值：1200

●毒虫

王打（△）—B— 杂破（△）
电王打（**连续按△键后松开**）—E—王打（△）
牙突（→+△）—G—
牙连突（△）—E—牙突（→+△）
牙山震打脚（R1+□）—B—牙突（→+△）
转身连旋打（←+△）—A——必要经验值：300
转身兜割（→+△）—B—转身升斩修得不可
转身升斩（△）—C—转身兜割修得不可
团子虫（←→+△）—H—
极乐车轮（连点△键）—F—

2001 全美游戏排行榜



●编者独自整理的重要数据，未经受权不得转载！
●美国 2001 年家用游戏机之硬件、软件、厂商等的排名，一览无遗！

硬件

●下面二表中的单位为"万台"或"万本"

机种	销量	上年同比	份额	总装机量	总份额
PS	221	－30%	16%	2600	46%
PS2	617	465%	47%	729	12%
N64	97	－60%	7%	1764	30%
DC	130	0%	10%	410	8%
XB	140	－	11%	140	2%
GC	120	－	9%	120	2%
总计	1325	62%	64%	5713	67%
GBC	217	－57%	31%	1350	77%
GBA	440	－	60%	439	23%
总计	700	4%	35%	2975	33%

软件

责编 鬥戰勝 13

机种	销量	上年同比	份额
PS	4680	－20%	44%
PS2	3017	1046%	27%
N64	1360	－50%	12%
DC	1020	－3%	10%
XB	466	－	4%
GC	335	－	3%
总计	10878	11%	52%
GB	2165	－26%	31%
GBA	911	－	60%
总计	3075	2%	16%
PC	6520	5%	32%



← PS2以硬件每年递增100%，软件更高达1000%的速度销售着，真是奇迹。

PS 游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	981 750
2	司机 2	COMBAT	INFOGRAMES	862 708
3	GT 赛车 2	ACT	SONY	821 357
4	哈利·波特	AVG	EA	741 261
5	东尼滑板 3	EXTREME	ACTIVISION	648 299
6	SPYRO:YEAR OF DRAGON	ACT	SONY	578 321
7	MADDEN NFL2002	FOOTBALL	EA	566 064
8	铁拳 3	FTG	NAMCO	517 441
9	WWF SMACKDOWN2	WRESTLING	THQ	513 603
10	司机	COMBAT	INFOGRAMES	453 574
11	SPEC OPS	ACTION	TAKE 2	451 007
12	CRASH BASH	TAB	SONY	432 807
13	蜘蛛人	ACT	ACTIVISION	414 718
14	SPYRO DRAGON2	ACT	SONY	409 062
15	CRASH TEAM RACING	ACT	SONY	406 168
16	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	398 699
17	SPONGEBOB SUPERSPONGE	低龄游戏	THQ	383 554
18	最终幻想 9	HARDCORE	SQUARE EA	365 756
19	ATV QUAD POWER 赛车	ACTION	ACCLAIM	358 874
20	FORD RACING	ACTION	EMPIRE	348 567

PS2 游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	横行霸道 3	ACT	TAKE2	1 966 432
2	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	1 652 750
3	合金装备索利德 2	第三人称	KONAMI	1 230 513
4	GT3	RAC	SONY	1 171 646
5	东尼滑板 3	EXTREME	ACTIVISION	1 043 328
6	最终幻想 10	HARDCORE	SQUARE EA	745 631
7	NBA 街头篮球	BASKETBALL	EA	574 843
8	007BOND	1ST PERSON	EA	567 439
9	NCCA FOOTBALL 2002	FOOTBALL	EA	547 147
10	NBA LIVE 2002	BASKETBALL	EA	546 465
11	WWF SMACKDOWN	WRESTLING	THQ	537 284
12	鬼泣	AVG	CAPCOM USA	478 640
13	ATV OFF ROAD FURY	ACT	SONY	459 756
14	MADDEN NFL 2001	FOOTBALL	EA	451 949
15	鬼武者	AVG	CAPCOM USA	436 885
16	铁拳 TT	FTG	NAMCO	385 417
17	NBA LIVE 2001	BASKETBALL	EA	384 241
18	TWISTED METAL BLACK	COMBAT	SONY	378 148
19	古惑狼	ACT	VIVENDI	336 723
20	马克斯·佩恩	3RD PERSON	TAKE2	322 989

PS 游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	EA	127	6 582 460	14%
2	SONY	175	7 909 386	17%
3	ACTIVISION	44	4 408 540	9%
4	INFOGRAMES	82	4 505 248	10%
5	THQ	39	2 904 223	6%
6	SQUARE EA	18	1 329 827	3%
7	ACCLAIM	55	1 917 778	4%
8	NAMCO	36	1 605 821	3%
9	CAPCOM USA	40	1 151 028	2%
10	TAKE 2	21	2 621 256	6%
总		1100	46 881 484	100%

PS2 游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	ELECTRONIC ARTS	28	8 086 561	28%
2	SONY	19	3 589 109	11%
3	TAKE 2 INTERACTIVE	11	3 337 657	11%
4	KONAMI OF AMERICA	17	2 427 616	8%
5	CAPCOM USA	5	1 359 297	4%
6	ACTIVISION	6	1 394 269	5%
7	THQ	6	1 158 508	4%
8	ACCLAIM	13	1 239 785	4%
9	NAMCO	9	1 100 860	4%
10				
总		207	30 204 356	100%

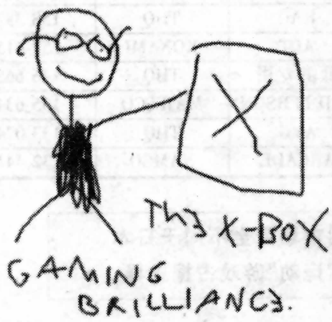
GB/GBC 游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	口袋妖怪·水晶	AVG	NOA	1 397 138
2	口袋妖怪·银	AVG	NOA	880 736
3	口袋妖怪·金	AVG	NOA	845 028
4	塞尔达:大地之章	AVG	NOA	628 465
5	塞尔达:时空之章	AVG	NOA	618 178
6	超级玛莉 DLX	ACT	NOA	593 824
7	怪物史内克	ACT	TDK	464 230
8	哈里波特	AVG	EA	463 150
9	马里奥网球	SPG	NOA	416 885
10	大金刚王国	ACT	NOA	375 576
11	口袋妖怪:黄	AVG	NOA	344 427
12	MOSTER INC.	ACT	THQ	296 792
13	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	295 613
14	SCOOBY－DOO	ACT	THQ	279 798
15	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	277 051
16	SPONGE BOB SQUARE	ACT	THQ	240 315
17	火箭能量:得到!	EXTREME	THQ	231 238
18	口袋妖怪:绿	AVG	NOA	227 963
19	口袋妖怪:红	AVG	NOA	222 344
20	卡比大杂烩	ACT	NOA	221 931

GB/GBC 游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	78	7 982 156	36%
2	THQ	52	2 490 682	11%
3	ACTIVISION	25	2 523 138	11%
4	INFOGRAMES	51	1 259 823	6%
5	EA	9	729 439	4%
6	ACCLAIM	27	793 526	4%
7	BAM!ENTERTAINMENT	7	682 166	3%
8	UBISOFT	24	654 858	3%
9	VIVENDI UNIVERSAL	13	440 161	2%
10	TDK MEDIACTIVE	3	481 504	2%
总		548	21 705 581	100%

以销量计，各机种前一百款游戏占据了60%～90%的市场份额。



美国人能够以比较快的速度接受新鲜事物。各种主机在美国都有“成功”的可能。XBOX 的 HALO 在北美地区(含加拿大)已经卖了一百多万本。可知游戏市场不容小瞧。

N64 游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	POKEMON 竞技场 2	OTHER	NOA	826 458
2	大乱斗	FIGHT	NOA	573 715
3	马里奥聚会 3	TAB	NOA	556 471
4	PAPER MARIO	RPG	NOA	436 488
5	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	426 679
6	POKEMON 竞技场	OTHER	NOA	415 829
7	007 WORLD NO ENOUGH	1ST PERSON	EA	366 963
8	马里奥赛车 64	ACT＋RAC	NOA	361 452
9	PERFECT DARK	1ST PERSON	NOA	343 932
10	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	340 988
11	超级马里奥 64	ACT	NOA	340 950
12	塞尔达:姆吉拉假面	AVG	NOA	320 287
13	HEY YOU!皮卡秋!!	低龄专用	NOA	303 935
14	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	292 646
15	大金刚 64	ACT	NOA	288 897
16	CONKER'S BAD FUR DAY	ACT	NOA	241 918
17	玛莉医生 64	PUZZLE	NOA	223 454
18	马里奥网球	SPG	NOA	221 370
19	WWF NO MERCY	WRESTLING	THQ	215 833
20	兄弟大冒险	ACT	NOA	215 435

XBOX 游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	HALO	FPS	MICROSOFT	786 125
2	PROJECT GOTHAM RACER	ACTION	MICROSOFT	451 388
3	死或生 3	FTG	TECMO	399 955
4	NFL FEVER 2002	FOOTBALL	MICROSOFT	385 924
5	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	ELECTRONIC	306 250
6	ODDWORLD MUNCH	ACT＋AVG	MICROSOFT	211 566
7	MAX PAYNE	3RD PERSON	TAKE 2	196 848
8	东尼滑板 2X	EXTREME	ACTIVISION	191 178
9	NBA LIVE 2002	BASKETBALL	ELECTRONIC	175 115
10	AMPED 滑雪	EXTREME	MICROSOFT	166 382
11	SHREK	AVG	TDK	110 212
12	NASCAR THUNDER 2002	RAC	EA	103 053
13	NHL HITZ 2002	HOCKEY	MIDWAY	94 871
14	SW:STARFINHTER SE	OTHER	LUCAS ARTS	92 558
15	SW(星战):OBI－WAN	ACT	LUCAS ARTS	91 931
16	SIMPSONS:ROAD RAGE	ACT	EA	72 853
17	AZURIK:RISE PERATHIA	AVG	MICROSOFT	72 194
18	NHL 2002	HOCKEY	EA	67 644
19	FUZION FRENZY	OTHER	MICROSOFT	57 373
20	SSX TRICKY	EXTREME	EA	57 024

N64 游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	54	7 280 271	55%
2	ACTIVISION	11	1 179 442	9%
3	EA	24	1 211 834	9%
4	THQ	17	716 555	5%
5	MIDWAY	37	655 766	5%
6	ACCLAIM	31	725 156	4%
7	UBISOFT	11	263 782	2%
8	NAMCO	2	253 844	2%
9	THE 3DO COMPANY	5	206 923	2%
10	CAPCOM USA	3	149 826	1%
总		286	13 820 563	100%

XBOX 游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	MICROSOFT	8	2 171 334	47%
2	EA	8	830 468	18%
3	TECMO	1	399 955	9%
4	TAKE 2 INTERACTIVE	2	248 348	5%
5	ACTIVISION	1	192 166	4%
6	LUCASARTS	2	183 999	4%
7	MIDWAY	2	130 521	3%
8	TDK MEDIACTIVE	1	110 865	2%
9	INFOGRAMES	3	106 695	2%
10	KONAMI OF AMERICA	2	93 867	2%
总		36	4 623 556	100%

GBA游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	玛莉 A	ACT	NOA	1 227 441
2	马里奥赛车	RAC + ACT	NOA	736 552
3	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	514 422
4	哈里波特	AVG	EA	390 566
5	SPYRO:SEASON OF ICE	ACT	VIVENDI	335 861
6	瓦里奥 4	ACT	NOA	295 568
7	MONSTERS,INC	ACT	THQ	279 643
8	黄金太阳	HARD – CORE	NOA	238 962
9	NAMCO 博物馆	ARCADE	NAMCO	236 101
10	恶魔城·月轮	ACT	KONAMI	235 965
11	F – ZERO 极速	RAC	NOA	225 229
12	雷曼 A	ACT	UBISOFT	197 304
13	LEGO BIONICLE	HARD – CORE	LEGO MEDIA	188 948
14	ADVANCE WARS	SLG	NOA	168 213
15	GTA 赛车	RAC	THQ	158 387
16	蛙人冒险:TEMPLE	ACT	KONAMI	157 415
17	SPONGEBOB	低龄专用	THQ	146 665
18	IRIDION 3D	3RD PERSON	MAJESCO	135 634
19	SCOOBY DOO & CYBER-	AVG	THQ	133 074
20	PAC – MAN 合集	ARCADE	NAMCO	132 441

GBA游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	6	2 901 105	33%
2	THQ	15	1 419 911	16%
3	ACTIVISION	10	955 478	10%
4	KONAMI OF AMERICA	9	673 007	7%
5	ELECTRONIC ARTS	2	485 491	5%
6	MAJESCO	7	398 745	4%
7	VIVENDI UNIVERSAL	1	333 861	4%
8	NAMCO	3	399 258	4%
9	UBISOFT	5	253 554	3%
10	BAM!ENTERTAINMENT	8	268 481	3%
总		105	9 117 998	100%

从表中可知,美国市场完全不同于日本,软件上“动作”和“运动”游戏占据主导。



虽然游戏机硬件市场竞争极其激烈,但是出色的软件商却总是“旱涝保丰收”。新形势下,无论硬件商还是软件商,都在努力寻找新的突破。

DC游戏前二十名

位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	索尼克冒险 2	ACT	SOA	354 787
2	疯的	ACT	SOA	334 698
3	NBA2K1	BASKETBALL	SOA	332 292
4	NFL2K2	FOOTBALL	SOA	302 813
5	NFL2K1	FOOTBALL	SOA	248 780
6	索尼克冒险	ACT + AVG	SOA	245 952
7	NBA2K2	BASKETBALL	SOA	202 884
8	疯的 2	ACT	SOA	196 760
9	VR 网球	SPG	SOA	191 952
10	NCCA FOOTBALL 2K2	FOOTBALL	SOA	190 144
11	街头涂鸦	EXTREME	SOA	176 439
12	盗墓者:REVELATION	AVG	EIDOS	165 921
13	莎木	AVG	SOA	160 780
14	世界棒球 2K1	BASEBALL	SOA	160 459
15	梦幻之星 ONLINE	HARDCORE	SOA	152 559
16	东尼滑板	EXTREME	CRAVE	141 599
17	世界棒球 2K2	BASEBALL	SOA	135 299
18	DAVE MIRRA BMX	EXTREME	ACCLAIM	127 897
19	东尼滑板 2	EXTREME	ACTIVISION	127 596
20	SEGA SMASH PK VOL.1	OTHER	SOA	113 428

GC游戏前二十名

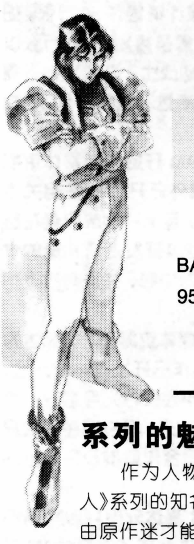
位	游戏名称	类型	厂商	销量
1	大乱斗	ACT	NOA	633 996
2	路易的鬼屋	AVG	NOA	602 635
3	星战:ROGUE SQUADRON2	OTHER	LUCAS ARTS	485 810
4	PIKMIN	即时 SLG	NOA	275 443
5	东尼滑板	EXTREME	ACTIVISION	263 798
6	MADDEN NFL 2002	FOOTBALL	EA	225 231
7	蓝色风暴	RAC	NOA	202 641
8	超级猴子球	ACT	SOA	187 408
9	SSX TRICKY	EXTREME	EA	83 432
10	NHL HITZ 2002	HOCKEY	MIDWAY	70 920
11	疯的	ACT	ACCLAIM	65 833
12	全明星棒球 2K2	BASEBALL	ACCLAIM	56 558
13	BATMAN VENGEANCE	ACT	UBISOFT	55 675
14	SIMPSONS:ROAD RAGE	ACT	EA	45 425
15	FIFA SOCCER 2002	SOCCER	EA	43 526
16	DAVE MIRRA BMX2	EXTREME	ACCLAIM	39 907
17	EXTREME G3 RACING	ACT	ACCIAIM	30 998
18	泰山 UNTAMED	ACT	UBISOFT	29 222
19	UNIVERSAL STUDIO	OTHER	KEMCO	10 111
20	NFL QTRBACK CLUB 2002	FOOTBALL	ACCLAIM	4 000

DC游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	SOA	55	5 000 429	50%
2	CAPCOM USA	23	601 032	6%
3	INFOGRAMES	21	696 916	7%
4	ACTIVISION	8	325 382	3%
5	MIDWAY	14	444 085	4%
6	CRAVE	16	415 930	4%
7	ACCLAIM	21	494 251	5%
8	UBISOFT	17	457 989	4%
9	EIDOS	11	539 219	5%
10	NAMCO	4	200 255	2%
总		247	11 168 936	100%

GC游戏出版商前十名

位	游戏出版商	游戏款数	游戏销量	份额
1	NOA	4	1 685 915	50%
2	LUCAS ARTS	1	485 810	14%
3	EA	4	397 235	12%
4	ACTIVISION	1	263 798	8%
5	ACCLAIM	5	197 376	6%
6	SOA	1	187 408	4%
7	UBISOFT	2	84 186	3%
8	MIDWAY	1	70 920	2%
9	KEMCO	2	10 111	1%
10				
总		20	3 486 985	100%



角色游戏的魅力

——高达篇——

“角色游戏”，以动漫改编为主。代表作有：《超时空要塞 VF－X2》(STG/PS/95/BANDAI)、《X－MAN》(FTG/ARC/94/卡普空)、《魔法骑士レイアース》(RPG/SS/95/SEGA)、《银河英雄传说》(SLG/PC/BOTHTECH)……等等。这里只谈高达。

一、《超级机器人》系列的魅力

作为人物游戏的代名词，《超级机器人》系列的知名度最高。但是它果真是只能由原作迷才能体验其精髓的游戏吗？

是否有“从游戏到原作，从《超级机器人》到动画”的一种体验方式呢？

1. 让人热血沸腾的作品

“高达系怎么如此之弱！不但武器攻击力低，而且用他们战斗也没有什么命中率的优势，这样的游戏连高手恐怕也要头疼了”。这就是我初次接触《第二次机器人大战》时的真实感受了。

我对于机器人动画并不是很了解，所以知道的也只是高达系列而已……（话虽如此，也还是稍微比一般人弱了点吧）。对于其他部分相关的事情也就更不十分清楚了。所以姑且先稍微练习一下吧！

数天之后。

“哎，一点也没长进，好无聊。高达真是太弱了！”……

但是高达终归是高达，当王牌机师阿姆罗登场后，同样的高达发生了质变。当敌人攻击时予以回避，迅速地给予其致命的反击，敌人应声倒地“啊，这家伙好厉害呀”——因此这之后，阿姆罗就成为我的首选了。

这个时期我在玩的过程中，只是通过使用强力的机体来过关。在我周围也时常可以听到这样的抱怨：“机器人的游戏让人提不起任何兴趣”。但是，我在玩的过程中喜爱的感觉却喷涌而出。这也就是我以后一直关注和迷恋《机战》系列的主要原因。

随着 1993 年的《第三次超级机器人大战》以及 1994 年发售的《超级机器人大战 EX》出现，许多我不了解的机器人出现了。在《超级机器人大战 EX》中令我最着迷的是圣战士登拜因系列。无论什么对手，其高超的回避与奥拉防御能力是最大的魅力，即使被击中也不会因此而被轻易打倒。但是经常也会从周围听到对“己方机器人太强了，许多组合完全是无敌的”等等抱怨。其实能够自由的使用各种机器人，组合出各种不同的战术的弹性设计也恰恰是“超级机器人”的魅力之一。

从“第四次超级机器人大战”开始，机师的任意更换成为了可能，通过组合创造出更加完美的战斗单位的可能性也增加了。

“ジュド－虽然很强大，但是 ZZ 高达却因为缺乏强力的普通武器而被遗弃，在 F91 中则有所改进。普通武器的威力极大，只要继续改造武器攻击力，应该有更加辉煌的战果”

“不愧为 F91，对敌人的攻击完全的回避，反击的威力又如此巨大，正如预想的那样，武器的部分要是不强就不会有好的战果了”，虽然会不时的听到这些，但是我还是专注于组建强大的机体，并且这种痴迷的心态在不断地增强，这可能就是“超级机器人”对我的独特的魅力吧！

2. 存在于支持故事情节之中的“限制”

《超级机器人大战》中除了组合和战略之外，还有其作为系列作品的独特魅力。那就是：虽然集中了各种不同的世界观的作品，但却有着让人感觉不到丝毫破绽的故事情节。

情节从《第二次》开始到《第四次》再到《超级机器人大战 F》，他们之间都是有千丝万缕的联系的，像长篇电视连续剧《大河》一样，是一个完整的故事。能够一直坚持既令其具有连续性而又无丝毫破绽的是《第二次》中登场的天才科学家比安。他设立的组织“DC”以及《第三次》以后登场的使“DC”面临瓦解的外星人的存在等，都是在系列的各个版本中共通的人物原型，他们成为故事的中心，在系列中起着连接各个作品的作用。

其次，根据原作进行改编，当然也是将各个作品的个性很好地融合到一个舞台之中的重要因素，应该引起注意。在《第二次》中被敌人捕获的卡缪被阿姆罗和兜甲儿救了以后，卡缪们理所当然的亲热的攀谈起来，这与原作截然不同的世界观也是很有魅力的。

虽说是系列作品，但最近发售的作品有些过于简单，多少有些不能令人满意。

《超级机器人大战 A》虽然是评价较好的最新产品，由于各个部分都很强大，所以也是没有进行丝毫改变就匆匆地投放市场。主力机器人不用改造就可以对一般的敌人一击必杀。这就使得操纵人物作战的乐趣受到了削弱。其他角色的攻击力则相当低，所以使用他们时就变成了“到底如何才能消灭源源不断靠上来的敌人呢”这种让人迷惑的游戏。战术的范围也变得越来越窄，每次准备六十种以上的情节才够过瘾，今后真心地期望能有所改善。

我原本是在不懂原作的状态下开始玩《超级机器人大战》的，所以对人物游戏基本上不怎么在意。但是，它确实是一部在人物魅力和 SLG 部分都能充分享受游戏乐趣的作品。

并且由于游戏中随处可见的线索以及场景，反过来使人们对原作增加了很多兴趣。查阅了原作才明白：啊，原来是这样的！使人们获得了很多新鲜而惊奇的感觉。这就是不知道原作的玩家才能体味到的魅力和特权吧！

《超级机器人大战》属于人物类游戏，但并不是只针对原作的 fans，而是一部能够满足广泛需求的作品。之所以这么说，是因为即使作为 SLG 而言，也具有可以充分体味的多样性。

期待着今后能够有更多的具有如此游戏性质的游戏继续充实《机器人大战》的队伍！

3. 没有”爱”的人物游戏算是什么东西

人物类游戏，在这里主要是指以漫画和动画为原型的游戏类别。那么，通俗地讲它又是一种什么游戏呢？即以原作为基础，有原始素材的 game。能够操纵原作中的人物，是能充分体验参与其中的乐趣，为此就欣喜若狂的我们，想起来是不是有些太单纯了呢？实际上，随着家用游戏机的出现，人物游戏的发售就从没有停滞过，结果当然是大家争相购买。随之而来的就是巨大的反差后的失望。因为这些作品大都仅仅想依赖原作的人气来提高知名度，进而达到盈利的目的。但实际上从游戏的娱乐性的角度来看，却只能称其为拙劣之作。

近几年来，这种状况正在逐渐改变，虽然改变的速度很慢。但毕竟是让人感到了一些变化。而且真正具备了游戏元素的人物类游戏也在日益增加。当然，这类游戏在娱乐性方面还是大量的沿袭了原作的特点。这一点虽然不可称道，但……

引起这些变化的主要还是游戏制作者的变化——受到了漫画和动画的熏陶和洗礼，说的更加明确一点，就是现在这一批正在从事这种游戏制作的工作人员，能够更多理解玩家的需求，从需求入手制作出让人较为满意的东西来。过去，由于买到的人物游戏毫无意思而后悔万分的玩家们，一直都希望制作者能够怀着一种对原作”爱”的负责的态度，来实现人物游戏的突破。

如果能够利用好原作，那么就会由于预先知道各种各样的世界观和游戏设定而十分有成就感，这是只有在终于原作的作品才能体验到的特有的乐趣。这种魅力仍然是难以抛弃的。

当然，作为游戏，可以说“问题外”的作品还很多。这些游戏是有“爱”的人物游戏所不齿的，这种想法衍生出一种强烈的呼声：

没有”爱”的人物游戏算是什么东西？

二、人物游戏仍然还是很有趣的

冗长无趣的人物游戏的确还大量存在。让人们生厌的作品虽然也不在少数，但是如果具备人物游戏独有乐趣的游戏再多一点的话，那么……

1. 买主大都是理解原作的玩家

所以不用对”世界观”说明，这就很方便。由于买游戏的人大都是对原作十分痴迷的玩家，所以不需要费尽周折去解释故事情节。玩家由于十分了解原作，自然会理解游戏的内容，能够尽快地进入游戏的世界当中去。因此，游戏制作者只要花很少的精力在对于游戏世界及故事情节的解释说明上。

同时，玩家的一方也更加轻松。因为免除了冗长的对白，可以单刀直入地进入游戏世界，就会节

省很多时间。如果被称为"宇宙世纪"的话，那么什么世界就都能理解。从看的一瞬间起，人物的能力值和出场人物之间的关系已经一目了然，需要花时间再记忆的东西很少，所以比较容易掌握。当人物的对白与原作相似时，不禁发出会心的微笑；而经典的场面再现时，就会惊呼"啊，这个场面做的真棒呀"，那是何其惬意啊！这就是具有原作的游戏所独有的乐趣吧！虽然有时候被批评说太过于依赖原作，但仍然有其自身的优点。当然如果能在原作的基础上增加一些其作为游戏自身的娱乐性，那么就不会有这么多的批评了吧！

2. 努力提高人物游戏独特魅力

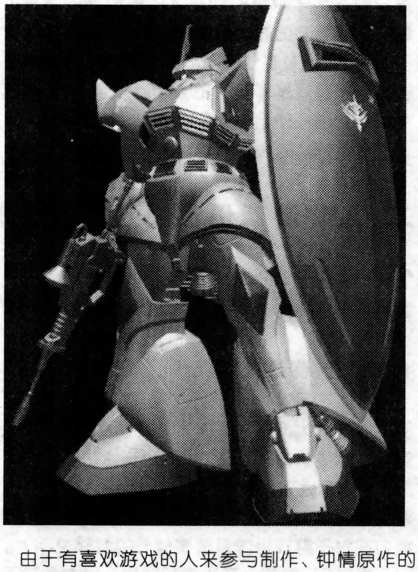
在玩游玩时一边抱怨说"唉，作为游戏毕竟还是差点劲儿啊！"，一边又欲罢不能，玩得不可开交。因为想看人物、场面等与原作的异同。因此，就并不太在意其游戏的特性了。这些部分也就被认为是游戏有趣的地方之一了。

图像效果的提高对于人物游戏也可以说是一个福音，家用游戏机的显示效果也可以有与电视机差不多的品质体现。与过去一样，不用喊叫，"你，不就是'肌肉男'嘛？"等，然后……

与这些相比更重要的是：由于游戏的制作者的努力，已再一次感到人物游戏的娱乐性的确是在不断的进步。原作品的创作者也越来越了解游戏的乐趣。今后原作积极参与游戏制作的作品也会不断增加。同时能够有效提高人物游戏娱乐性的制作人员也应该会渐渐的出现。

并且，由于置身于制作现场的人们和玩家一样都是既喜欢游戏、又了解原作魅力的一批人，对于原作者一无所知的话，可能就会将游戏做得很糟，看看其他类型也是如此。

读一读问卷调查结果，让人印象最深的恐怕就是大量的批评人物游戏的意见了。"人物游戏真令人讨厌"、"以后再也不玩了"等抱有这样想法的人真的很不少，令人感到十分遗憾。但是，现在……虽然仍可能不十分令人满意，但却是在一步步的改善提高之中。人物游戏的前景还是十分有希望的。



由于有喜欢游戏的人来参与制作、钟情原作的人不遗余力的支持，因此，有"爱"的人物游戏正在不断的涌现。期待制作者能够创作出具备独特魅力的人物游戏来奉献给大家。

三、万岱（BANDAI）是如何致力于卡通游戏的制作的？

——针对近年来优质高达游戏出现的理由，对万岱公司稻垣的专访

谈起人物游戏当然要说 GUNDAM 了。这对于游戏迷来讲是众所周知的事实。在家用游戏出现之前就推出专利游戏的 BANDAI 是如何致力于游戏开发的呢？听听与近年来优良高达游戏制作有紧密联系的关键人物、开发者之一稻垣氏的一席话，也许我们从中会得到一些启示。

1. 高达游戏事业的全面鼎盛

现在可以说是高达游戏事业形势最好的时期了。2000 年 3 月的销售额超过了本公司的模型事业的总销售量。上升为第一位。销售额为 178 亿日元，比去年同期的 133 亿整整高出了 45 亿，是一个令人振奋的业绩。从高达宣言开始的巨大攻势现在取得了极大的成功。据说 99 年占第一位的模型事业部的销售额为 152 亿，高达事业部的业绩从 2001 年 3 月的决算结果来看比去年又有所提高。

在取得了良好销售业绩的高达事业中占有举足轻重位置的是光盘游戏。2000 年 12 月刚刚发售的 PS2《机动战士高达》创下了 50 万张的销售纪录。在 PS2 游戏被普遍认为成果较少的时候（2001 年 1 月至今），这的确是一个令人惊异的数字。

但是，如今获得极高评价的高达游戏，也曾经有过很长一段时间遭受冷遇的时代。主要是由于一方也存在着"游戏是孩子的专利"这样的印象。那之前代表 SD 高达的 MS 系列及其活跃。曾经作为题材被数次游戏化。其中《SD 大相扑平成场所》和《超级弹子机大战》等游戏是与高达并没有直接联系的作品。这些作品对于大人来讲是不大可能购买的。

"使这种发展趋势发生明显改变的《机动战士高达 croSS dimenSSion.0079》已经销售超过 20 万张，取得了很好的业绩"。消费事业部的稻垣浩文如是说——他是从 PS、SS 时期开始就一直参加所有高达游戏的制作的人物。

95 年 2 月发售的《机动战士高达 croSS dimenSSion.0079》，属于模拟游戏类，其画面效果足以给人一种疯狂的痴迷感，"由这部作品的成功，我们开始意识到高达实际上隐藏着万岱发现的潜在能力，在当时并行开发的游戏中，有 PS 的《高达战士 ver.1.0》。

95 年业界从 SFC 游戏向 PS、SS 等被称为次世代硬件过渡转型的时期，"定价在 3 万 5 千日元以上的硬件对于小学生来说购买是存在一定困难的，由于买的都是大学生以上年龄段的，自然大人也成了游戏开发的主要目标群体。并且 SFC 软件要 9800 日元以上才能买到，如果是 PS 和 SS 的，大概 6800 日元就可以买到了，这两者之间 3000 元的差价让买者能够感受到一种购买的成就感，这也是 PS 版的高达能够如此畅销的另一个被普遍认同的原因。现在正在成长为大人的男孩子们一定会认同高达这个游戏的"。

《机动战士高达 Ver.1》累计销售了 50 万张。如果再加上 best 版的话，总销售量肯定在 60 万张以上。另一方面，接下来的《机动战士 z 高达》（以下简称《z 高达》）以及《机动战士高达·逆袭的夏亚》都呈现出良好的销售势头。

由于游戏的成功，BANDAI 开始重新整体审视高达事业（万岱除了出游戏外还开展好多相关活动，例如将高达的各种模型以及卡片制成胶囊在自动售货机里出售等）。当时是以开发适合儿童的卡片为目标的《SD 高达》系列为中心，并没有向更加广泛的年龄层推广商品的活动。

在万岱内部设有专门的媒体统筹部，以高达为首，数码妖怪、魔女哆来咪等作品开发者一起开会，被称为"高达计划"。通过这种会议将光盘游戏卡片以及胶囊商品的负责人召集起来，报告现在的状况及发售时间，或是讨论相互间合作宣传及各部分的协调工作。

1996 年发售的《机动战士高达外传》（以下简称《高达外传》）系列中，原型 MS 登场了。这个 MS 在卡片中经常出现，所以被大家熟知。《高达外传》是一部基础功能较多的 SS 游戏。拥有这样背景的《高达外传》的原型人物在重视综合性的适合成人的战略游戏《基连野望》系列中出现，被广大的用户所接受。总之，《高达外传》的游戏迷开始购买高达的卡片了。

"由于卡片的销售计划和步调比较协调，原型人物也就更加正规"稻垣说。

2. 哪种类型更适合高达呢？

现在高达以动作和模拟游戏为主展开其业务。"PS。SS 时代有各种各样的挑战。还有对战格斗游戏型高达等。但被玩家广泛接受的还是多边形动作类游戏的《机动战士高达·基连的野望》、《SD 高达·G generation》（以下简称《G 世纪》）等 SLG 游戏。现在正在以动作和模拟类为两大主线研制开发。我从小就有坐上高达操纵它战斗的想法。正是由于一直希望实现这个夙愿，所以一直坚持战斗在游戏制作的第一线。正在制作模拟游戏的牛村也在痴迷于战略游戏的制作呢！"

像我一样拥有搭乘高达机器人梦想的玩家可能还有很多，能够最大限度地满足他们的期望，对我们制作者来讲也是很重要的一点。

"可能正在制作机器人动作游戏的人们也在想可以制作高达游戏吧！高达的武器只有 BEAM 来福枪、军刀以及头盔上的火神炮（头部巴尔干），除此之外就没有什么了。但是这个设定破坏之后，并未能提高作品的游戏性。破坏原作的世界观是绝对不可以的。之所以这样说的原因就是玩家正是因为喜欢卡通人物才买游戏的。当然从儿时的眼光来看对人物的记忆会有很多的美化。我们正在努力避免制作这样欺骗性的商品。但是最近由于《基连的野望》之类的游戏也受到了广泛的欢迎，看来'如实地再现了原作'、'这就是 IF 啊'等信息的传达是十分重要的。"

但是，在形势大好的高达游戏的背后，又产生了很多新的问题。比起 sunrise 制作的高达 OVA 和 DVD，游戏的销售量还是最多的。

"OVA 版能够卖出十万张的几乎没有，而另一方面，游戏却可以卖三四十万张。这主要是由于游

戏的玩家数量比较多的原因吧！但是因此就认为游戏设定是正确的话，就会产生比较大的误解。我认为 sunrise 正在制作的电影高达才是真正的高达呢！所以为了尽量避免误解的产生，在制作过程中就要相当的注意。在游戏中虽然原型 MS 登场了，但从计划阶段就谨慎操作以免破坏原作的世界观。而且，游戏中播放的 movie 是由万岱来制作的。短剧和演出等由 sunrise 协调合作。"

像 PS2《机动战士高达》这样的优秀制作，有好多购买者是在完全不知道原作动画的状态下购买游戏的——"的确是如此，将一些调查问卷集中起来研究一下就会发现，购买者中 25 岁以上占压倒性多数。30 岁年龄段的购买者也是通常游戏的 5 倍之多。由于 PS2 的硬件价格很高，所以购买者的年龄层有以成年人为主的趋势。话虽如此，但好多高中生也有购买。在诞生初期高达并没有公开放映。他们是通过重播还是录像带接触到高达的，现在已不得而知。但是听说 20 岁左右年龄层的使用者大都是通过 SD 高达才对高达系列有所认识的。初次听到这些时，我想目前为止，高达事业的发展还是很顺利的啊！"



像高达这样长盛不衰的人气之作，长时间的储备是很重要的。只有不拘泥于单一目标层，推出适合于全年龄段的优秀之作才能延长作品的寿命。

3. 高达现在依然新鲜的理由

虽说如此，机动战士高达也已经是 20 多年的作品了。可是它的设计却一点也不让人感觉到"老"，总觉得这里面有什么秘密似的。

制作人员在描述 PS 版"z 高达"设计程序的时候说"这是 97 年版的'z 高达'，不是 tv 版的。是与 97 年版相称的设计。正是因为踩着当时的流行节拍而设计出来的东西，所以让人永远都不会感觉到它的"老"。《G 世代》也是，从第一个作品开始看，在设计中一直保持着多变的风格。仅仅是三年前(98)年发行的《G 世代》到《G 世纪 F》高达的模型竟然多达 7 个之多。负责人笑着说："这已经成为所有完美等级的参考了。"实际上每次出塑料模型的时候都从头开始认真修改。现在追求真实感的"最高等级"系列高达正向着 SD 化方向发展，其中的好多细微变化如果不问设计者的话普通人是不会明白的。

接下来是稻垣先生的话：

"我们正在做更加具有真实感的高达，只要提高了立体多边形的表现能力和图解技术的水平，就逐渐能做出好的东西。最初的"机动战士高达 ver.1.0"机体用了一千五百个多边形。而 PS2 的《机动战士高达》则达到了一万五千五百个多边形。在 PS2《机动战士高达》中有二十架 MS 登场了，其中八成的 MS 将由设计过《Z 高达》的工作人员独立制作。独立制作的话，设计的平衡杆就能把握。我是这么想的(笑)。"

正因为不断的制作出新的高达，所以使人感觉不出它的"老"——为了维持这种状态，工作人员应该更深入地了解关于高达的一些事情。PS2《机动战士高达》的设计者之一的德岛献身也参加了 SS 版《高达外传》的游戏设计以及机体动态设计。五年以来都与高达保持着密切的联系。

因为参加设计的人员都是喜欢高达的，大家在设计的时候心里都在想着做出能被大家所接受的产品。个性游戏应该是有个性的人购买的。如果做出无法让人"喜爱"的产品，也会很容易被人看穿的。如果从用户那边能得到"这游戏真实再现了原作，真令人兴奋"之类的好评，作者心中也会非常高兴，并且为之叫好。

四、高达终于向海外发展

万岱终于决定向海外输出《高达》，前年九月《新机动战士记高达 W》飘洋过海了。高达 W 之所以被选为向国外输出的第一部作品，除了因为"故事情节简单易懂"、"与众不同的个性魅力"之外，"同伴们的性格(高达)多样"等意见也被多次提到。

"电视游戏事业部也正准备向海外输出高达游戏。对战游戏《高达格斗至尊 2》也替代了"高达 W 格斗"而发售。

稻垣先生说，高达在海外动画和游戏的销售业绩都受到好评，并且这也只是个开头而已。

"但是，我们还是很想看到原来的高达，即最初的机动战士高达。预计在海外推广的机动战士高达(FAST GUNDAM)，虽然复杂的故事情节能得到使用者多少共鸣还是个未知数，但是还是希望能被大家所接受。"

现在从小学生到二三十岁的年轻人，高达爱好者的年龄曾正在不断的扩大。高达是他们重要的回忆，也是他们的共同语言。他们热烈欢迎个性化的产品正是消费文化最核心的部分。同时还具有架起人与人之间沟通桥梁的力量。有一天，高达被全世界所接受的时候，也许我们这个世界的人会彼此感到更加的亲近呢！……

五、从高达游戏的历史看人物游戏的成熟史

1. 高达游戏本质的转变

像在美国颇具人气的 SF 系列《变型金刚》一样，在日本也有《高达》系列。已诞生超过 20 年的高达系列已经数次被作为游戏题材。从最初的电脑用 AVG 到 SD 高达系列，一直到现在……

在日本，高达系列是被作为游戏题材历史最长的作品之一。从《机动战士 Z 高达》(FC)开始了家用机高达游戏的历史，在某种意义上可以说就是人物游戏的历史。在高达系列游戏中，深刻而完整的体现了由于玩家、世界观的成熟以及制作者的更新换代给人物游戏所带来的质的变化。

在家用机的初期——从 SLG 到 RPG 向多元化转变的过程中出现的高达游戏，由于大半是所谓的"SD"。不能得到"原作至上主义"的分散型铁杆高达 FANS 的支持的状态一直延续下来。

此时突然出现了《机器人大战》系列游戏。这个系列不仅包括《高达》而且囊括各种各样的机器人动画的故事情节。它不仅再现了《卡缪的精神崩溃》和《夏亚的回归》等原作的旁白，而且《精神不会崩溃的卡缪》、《Z 高达 II》等高达狂热者一直期望的反历史的 IF 也能从中找到各自的印记。从这两点来说，它是新世代高达游戏的"启明星"也不足为奇。

以后的高达游戏或是"将原作中未能说明的情节补充完整"或是"将原作情节作些许改编"等，大都不是单纯的照搬原作了。借鉴原作而又从原作的种种条条框框中解放出来的作品越来越多。

体现了《机动战士高达》的舞台中未能讲述的一年战争的《机动战士高达 croSS.Dimension0079》(SFC)和《机动战士高达外传》(SS、DC)等 side story 作品群、讲述了"如果加速 MS 的进化"等历史性的 IF 类作品《机动战士高达·基连的野望》(SS)和《SD 高达世代》(PS)系列假想战绩类的作品群……它们不仅给高达游戏，而且给新世代的人物游戏指明了方向。这样说一点都不为过。

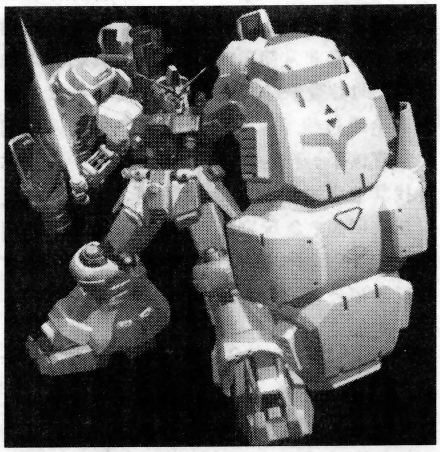
2. 游戏迷、世界观的成熟以及制作者的世代更迭

与高达游戏本质的深层次变化最密切相关的因素，可能要首推游戏制作者世代的更迭了，由于在现实中接受了原作影响的一代人成长为现在游戏的制作者，所以使得制作出能最大限度满足游戏迷需要的作品成为一种可能。

特别是打破了原作的时间轴、更加偏重于 MS 的《SD 高达世代》系列和实现高达世代的梦的《机动战士高达·基连的野望》系列等游戏，如果制作者不是受了原作的影响，可说是绝无可能想出这么好的创意的。正是在对这些作品的接受和理解过程中，游戏迷和世界观开始成熟起来。

高达系列从比较早的时期就开始尝试拓展作品世界的广度。由于拥有填补了从《高达》到《Z 高达》之间空白的《0083》，以及描述一年战争的《0080》所具有的良好品质的 OVA，高达系列作为一个拥有无限的广大的空间的世界，被大家所广泛认同。纵使 10 年前《高达外传》出来的话，那又是什么结果呢？可以说正是游戏的这种发展趋势促成了今天成熟的世界观并衍生了如此广大的游戏群体。

在《高达》影响下长大的孩子们变成了游戏的制作者，反过来影响和推进着高达的成长和前进。这可能就是人物游戏最值得自豪和欣慰的状态了吧……



PS2 选购指南（续）——常见问题及其对策

附：如何为你的主机搭配一台合适的电视

责编 鬥戰勝 13



上期我们对 PS2 的一些问题进行了探讨，但编者个人感觉还远远没有达到“一锤定音、正本清源”之威慑效果。

如果用 PS2 来玩 D，以目前阶段的实践看，还没有什么绝佳的解决方案。直读 IC 制造者们对 SONY 的防盗版技术似乎无可奈何。

虽然 PS2 可以勉强“直读”，可靠性亦较高，但还是会出现种种预想以外的问题，有些甚至还比较烦人，因此这期责编斗 13 决定再度投下一枚重磅炸弹，务求在国内 PS2 用户中掀起轩然大波。

怎样用改机 PS2 兼容 PS 银碟

始终要注意，目前最大众的直读就是利用到 AR2 金手指的这种了，而此 IC 除具有引导方便，更可在任何游戏中使用金手指！特别的，它居然可以让 PS2 免引运行 PS 游戏！

使用前提：IC 安装完毕。

使用方法：将 PS 游戏放入 PS2 主机托盘儿上，按 RESET 键三次收仓。一切 OK！

注意事项：为什么有些未加直读的 PS2，在兼容正版 PS 游戏时却发生不能读取的情况呢？答案非常简单——因为你自以为“未加直读”的心爱 PS2，当你拿到手时早被大手批发商给跳过线了——因为人家已经替你想到要加直读了，于是乎先行动手，这样一来当你再找其他店家加装 IC 时就方便多了——真是想玩家所想、急玩家所急啊！？可你却不能用 PS2 兼容正版 PS 碟了！以至于必须加了 IC 才能玩。福兮？祸兮？

附加说明：

在用 PS2 来兼容 PS 碟时，是可以打开所谓“补间机能”的。同理兼容 D 版时也是可以打开这个功能的。方法：不放盘开机来到系统画面，直接按角键进入，选择“PS 驱动”进入，调成“高速 + 补间”。退出后确认存盘即可。

我想，用 PS2 玩 PS 游戏就如同一定不要闲置其 DVD 功能一样，对于集耐用消费品和玩具于一身的游戏机来说，实乃是天经地义的事。大家不要心疼，只有这样才能做到“物超所值”。对于未曾拥有 PSX 和 DVD 机的朋友更是如此。

AR2 型直读 IC 有无版本之分

的确有，一说为四种版本。总地说来，不同版本的 IC 的使用效果尚且接近（这不废话嘛，能引出绝大多数游戏而已）。

可话说回来，总有些 D 版游戏是任你怎样“直读”也读不出的，但这时如果换一台机器没准却又读出来了。有些玩家因此而大发雷霆，“怎么我的机器就读不出呢？”……

是光头脏了吗？当然也有这种可能——可为什么其他游戏读起来却很顺？大概很少有玩家往 IC 本身的问题上想，而答案恰恰是 IC。拿 FF10 来说，这是一张公认的“死机”碟，打不多久就会死机（其曾经导致 FF10 正版盘一时难觅），但确实也有玩家打了二十多小时翻版而不死机的。所以有些问题很难说到底是啥原因造成的，也许是因为“直读”和“破译正版碟”的事业主要在国外展开，不同版本间有所冲突吧——无论是 IC 还是 D 版光盘。

另一个不好读的碟是“太空五频道 2”。有些机器是死也读不出，有的则可以读出。但要特别注意的是，当读取异常困难时，我们就不能单纯的认为是“直读”的关系—— 要知道，盗版碟片特别是 DVD 碟的制作工艺是非常之简陋的（DDVD 的版本更 DV 与 HK 之分！），一不注意弄个小划痕到上面，没准碟就废了！这时不但与 IC 无关，更不关光头的事！

可能更多情况下还是相反的例子，也就是碟片以外的原因造成无法读取或读取不畅——直读、引导盘、光头，等等。

玩 D 时光头的报废周期约多久

这可是最令玩家关心的问题，我想。斗 13 个人觉得不应该比玩正版的短多少吧？因为这绝对与个人对主机的使用手法和玩游戏时的各种要素以及玩家对主机的养护习惯有莫大关系。

就算只玩正版，光头一样会玩儿完。大家要有这个意识。而如果适当控制游戏时间，打完游戏后用软布把 PS2 盖上并定期自行清洁光头的话，编者认为一年之内你的 PS2 不会有任何问题。

而这期间你大概只需要清洁三至四次光头就行了。算法如下：PS2 入手后前四个月内因为新鲜劲儿每天玩 4 小时（平均），则在第四个月时可能主机对一些盘面有损的 DVD 会出现读取困难的情况，甚至影响使用。这时你有必要打开机器对光头及主机内部进行清洁……随着玩家对 PS2 热度的降低和主机的老化，以及环境等因素的影响，后面你每三个月检查一下光头就行了（若光头积尘则清之，否则尽量不要动），纳入“定期养护”计划。

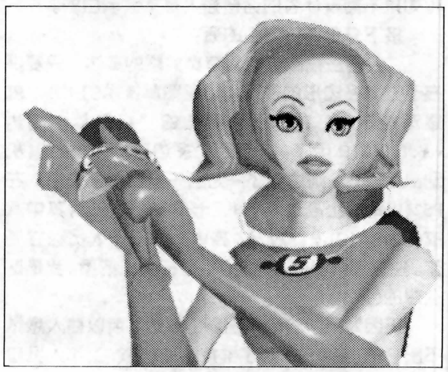
因为光头的任何问题绝不是碟片造成的，所以我们不可过于频繁的清洁或更换光头，那是极其愚蠢的行为，可能为主机带来严重后果。

AR2 型直读 IC 对主机的伤害

要说完全没有伤害那是不现实的。但要说伤害度的话则可以忽略不计，其过错更不在那套英国产的金手指，而在机器里面加焊的 IC。主要是因为通过 IC 来控制PS2 光碟托盘儿频繁进出仓，非如此就不能实现引导成功，加上二次引导换盘，简直是无比麻烦。直接导致的后果是，托盘儿及其齿轮在运行轨道上行动起来的噪音越来越大，可能有玩家觉得心惊肉跳而舍不得，还有一部分人可能会“比较烦”。

直读对主机的最大硬伤莫过于此。

斗 13：本期到此为止先，剩余问题我们下次讨论。谢谢各位！



买正版就是走康庄大道

在线翻译

——游戏玩家查找资讯的利器



天师好：

这里和您老谈一下访问日本网站的技巧。

咱游戏迷都希望看到最新最准的信息，国内的一些网站虽然有提供，但都不如官方网站来得权威，所以有相当一部分人喜欢到官方网站去浏览新闻，查看资料，包括俺，但是日本的网站都是日文，如我等“达人”还好说，可那些初级玩家看着满屏的日文难道只有干瞪着眼？非也，非也，这里就将我压箱底的绝招传授给大家，望能解各位玩家之急。

实际上我所说的绝招就是使用“在线翻译”服务，目前全球唯一实现日文到中文的在线网络翻译网站只有“看中文—日本频道”，网址为：http://www.ccsee.com/trans/cn/default.asp，进去后在“网站地址”处输入你欲访问的日本网站，如：http://www.nintendo.co.jp，后面有一排语言选项：看中文（只看翻译后的中文，不看日文原文），中日对照（既看翻译后的中文，也看日文原文。两种语言之间用“/”区分，这样有助于学习日语哟），看原文（不看翻译后的中文，只看日文原文——这个简直是废话，如果只看原文，我来你这里做什么），选取你乐意的一种后，点击“访问”，你就可以看到被翻译了的日本网站了，如图（由于我的ACD SEE坏了，所以还烦请天师抓两张图贴上，拜托/天语：您太客气了），这是翻译前后的对比，虽然质量没有人工翻译好，但是我们也不能勉强人家机器吧，呵呵，能有这个份儿就该知足了。

此外，还有一些注意事项，有：1，日本的网址与中文不同，co对应com，ne对应net，or对应org，所以在访问之前应该将网址确认无误；2，对于某些页面没有翻译的情况，那是这些页面可能采用Javascript或其他语言产生的动态HTML造成的。解决方法是将该页面的地址复制下来，还是到翻译中心，将地址粘贴到“网站地址”中，再次访问即可；3，以下类型的页面暂时还不能访问：需要汉字输入的（英文输入可以，即：您可以在yahoo上搜索“game”），需要用户验证的，需要cookie的，需要https的（**注**）。

对于一些单词或短语，可以使用“文本翻译”，网址为：http://www.ccsee.com/trans/cn/DefaultText.asp，进入后将单词或短语输入文本框内，点击“翻译”就行了。

可是有些玩友要唠叨了，如果要看英文网站应该怎么办？——倒！请进入“看世界”网站（http://www.readworld.com），在首页“网站地址”里输入英文网站的网址，点击“访问”即可，同样的，该网站的“翻译中心”也提供了“文本翻译”服务。

上面介绍的都是在线翻译，实际上你也可以使用如“东方快车XP”此类翻译工具进行翻译，由于翻译过程是在本地计算机进行，所以速度相当快，找个词儿来形容，呵呵，就是一眨眼的工夫。

介绍完了，希望天师不要嫌肤浅，以后争取为大家献上和GBA有关的猛料，最后祝愿天师兄能早日甩脱“伪非索尼派”的帽子，对天师将毕生精力奉献给梦美的做法致以深深敬意！

作者：窗外不归的云

（天语拜托您通过MSN传来地址以寄稿费）



关于上期“GBA卡带的记忆方式”之更正

■(2002-03-26 20:45:48) 8016596

“执迷不悔”留言：

那个关于GBA卡的记忆方式的文章，图片配的文字颠倒了——把闪存的记忆方式的卡说成那个某某记忆方式的。那个某某记忆方式的说成闪存记忆的了，看图片上的卡的下方不是写着FLASH MEMORY吗，你可以自己翻书看看啊，电池记忆的是正确的——不知道是排版失误还是作者的失误，我看书时还拆了我的正版的黄金太阳呢！卡上面是印着FLASH MEMORY的字样。

还告诉你一个信息，早期的GBA D版卡用的是闪存的！我去年九月买的机战就是闪存的，先是看网上有人说，不信，昨天自己拆了看果然是的，没有电池，还是东芝的芯片呢。

盼天师回话。

……（天师回话了）……

谢谢，那是不是有更多的人去拆卡了？（汗）拆D版卡时稍微不注意就会把卡弄坏的，我拆的时候就是一不小心把机战A的卡的金手指（和GBA接触的一排导电体）和记忆芯片的连线弄断了，导致不能记忆——后来又拆开用胶布贴了，才恢复了记忆，把我吓坏了！次时代天空也有人说卡带会突然不能记忆，可能是那根细线脱焊了吧！

天语：GBA才400多元，全员战斗准备！

注：HTML指“超文本链接标识语言”。cookie指“网络服务器传给IE浏览器的信息”。https指“网络上的一种协议”。

最强 GBA 烧录器——
USB GBAX 即将诞生？

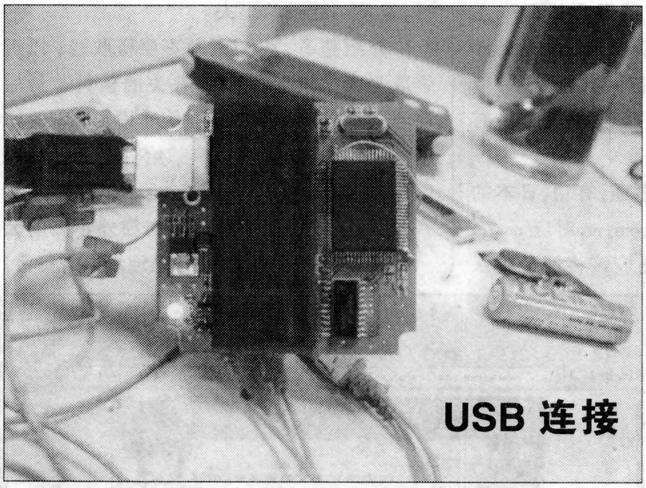


文/PROUDWOLF

——USB GBAX 性能介绍：

与 GBA 原版大小一样，容量目前有 64Mb、128Mb Flash 卡即将推出，256Mb 不久也将问世。采用单 Flash 芯片设计，和原版卡相同大小，EEPROM、SRAM、Flash 三种存盘方式完全支持，无需补丁。卡内扣式电池附带自适应涓流充电电路，使得卡的使用寿命更长。更快速，超小巧，无需电源的 USB 接口烧卡器，支持 Flash 卡热插拔，使用更加方便。另外可作移动硬盘使用。

声明：以下照片均为开发阶段，不代表最终产品外观及规格。



USB 连接

以下是我整理的 EZ－Writer 开发人员 borden（borden@163.com）和网友们交流的内容：

■问：EZ－Writer 的速度如何？GBAX 录 256Mb 大约需要 340 秒。可作移动硬盘使用？和优盘有何关系？

答：USB 的速度大概是现在并口烧卡的 10 倍，256Mb 应该在 30 秒以内搞定。卡我们确实没有什么革新，只是做得跟 Z 版卡一样大而已，目前 128Mb 和 64Mb 的标准大小的卡好像没怎么见过吧。至于当移动硬盘用，是跟现在所谓的优盘比较而言，这只是因为 USB 速度足够快了而采用软件实现的一个附加功能，至于有无意义我们不是很关心，因为既然优盘有存在的理由，我想我们也可以实现。

■问：我想广大玩家和我一样最关心价格问题，256Mb 的卡能低于 600 元吗？

答：价格方面，请大家放心，我也是 GBA 玩友，大家是怎么想的我很明白。256Mb 的卡要低到 600 元很困难，我知道你们是用闪存卡来推算价格的，但实际情况不是这样的，因为闪存卡那个量太大了，芯片能够便宜很多，而且闪存卡就是 flash 芯片，而这个卡麻烦很多，要有 sram 存盘和控制逻辑芯片，这些芯片都不便宜，你们不要拿内存芯片的价格来推算，消费市场的东西跟工业市场的是两回事，订货量是关键啊。我想我们能做到的就是 USB 写卡器加 128M 的卡不超过 4 位数。

至于销售，要看当地的零售商了，我只能保证我们出货时的性价比尽量高一些。

■问：既然市场已有了一款类似的产品您为什么还要开发一款新产品？

答：我最开始也是因为买了 GBAX 128Mb 卡，发现卡比标准的大那么一点点实在是不爽，而且烧卡器又大又慢，还要电源，才开始自己做的。

■问：最大只有 128Mb 的吗？

答：最大有 256Mb 的，放心。

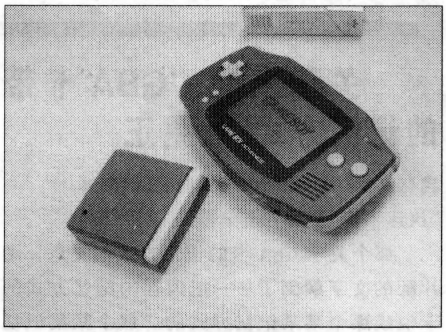
■问：能告诉我们大概的上市时间吗？我们很急呀：)

答：呵呵，我也想快啊！我也知道学生玩家们春节期间是最有钱的，嘿嘿。我们联系了一下销售渠道，还比较顺利，没什么意外的话，大家看到本期《电软》的这篇文章时就能在各地游戏柜台上看见了～～：)

■问：有几天没见你人影了，开发还顺利吗？

答：目前我们的东东进展顺利，卡和烧卡器外壳试模已经出来了，就是说外观基本上定了。卡和标准 GBA 卡是一样大的，形状也一样，因为我们没有时间去设计新的外观了，暂定名为 EZ－Cart。写卡器外观是 62mm x 63mm x 20mm，四四方方的，不是那种很前卫很怪异的造型，因为我不是搞工业造型设计的，但是我的目标是把它放在你的书包里占用的空间是最小的，暂定名为 EZ－Writer。

目前我正在调软件，很紧张，因为是试产，首批的卡是 128Mb 的，256Mb 的因为电路板和 128Mb 的不一样，要改版，而且要另外订芯片，可能得晚些时候推出。不过大家放心，128M 和 256Mb 功能上是一样的，只是容量不同，不像 GBAX 那样 128Mb 和 256Mb 在功能上就有差别。而且我们的东东软件和驱动和 Firmware 都可以从网上下载新版升级的，所以不用担心买得早的版本没有后来的好的问题。



↑又是一个纯正国产的游戏周边出台。看来玩家中卧虎藏龙，高手很多啊！

■问：我想了解关于产品质量和售后服务的问题？

答：关于产品质量问题，敬请放心，因为是纯电子设备，没有机械部件，所以很可靠，至少我们的板做得好。售后方面，无论是直接销售给玩家的还是给经销商的，只要有问题肯定退换。只有信誉好，生意才能做得大做得好，这个道理在下还是明白的，大家放心了。

■问：请问如何购买这一产品？

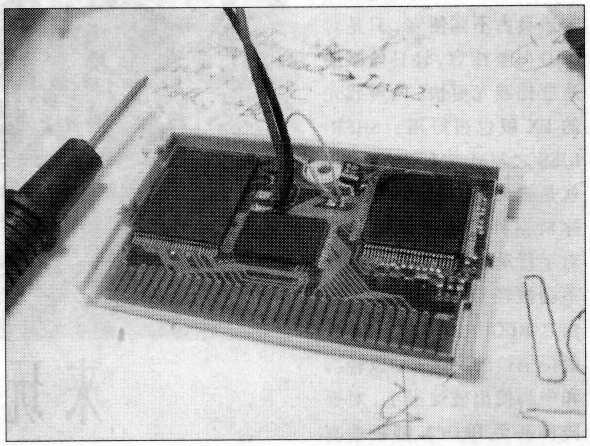
答：购买方式的问题现在还没落实，我们争取在北京、上海、广州、深圳和重庆能够柜台销售，其他城市或许邮购，大家有更好的建议当然更好。

■问：我也是写程序的，软件难免有 BUG，，你们如何解决产品的升级问题？

答：放心，软件的 BUG 绝对有啦，但是因为所有软件包括固件都是可以直接在 Windows 安装升级的，所以这个我不担心，我只是担心这个春节我没什么时间歇着了，肯定疲于修改 bug 了～～～～呜呜～～～～

■问：还有以优递卡为存储介质的产品 gamegirl，也颇受关注，对此您有什么看法？

答：我谈谈个人的看法。首先，我怀疑这种东东有炒作成分，因为要么它就是纯粹宣传，并不打算推出——如果它要推出，价格不会这么便宜！而如果它推出了，而且价格非常便宜，那我就要怀疑其性能了。为什么？因为像优递卡这类 Flash 盘用的 Flash 跟 EZ－Cart 用的 Flash 不是一回事，他们用的是 NAND 的 Flash，比 EZ－Cart 用的 NOR 型的 Flash 便宜一个数量级，为什么我们不用 NAND 的 Flash？因为速度根本跟不上。NAND 的 Flash 是串行操作的，NOR 型 Flash 一个周期访问的数据它要用 6 个周期完成，虽然其也有 Burst 模式，但那是顺序访问，随机访问就很慢了。而且优递卡里面不可能有 GBA 专用的存盘芯片以及访问逻辑，要做就只能做在 GBA 接口卡上，总之，我认为用这种 Flash 移动盘来做 GBA 卡很勉强，不是一个优秀的设计。而且，它的价格低廉（如果是真的的话）完全是基于芯片的低价格，是要牺牲性能的。



我的看法是，一切凭本事说话，如果东西好，也不怕别人品论；而手上没有真东西，吹出花来也是白搭。所以大家不必顾忌什么，我是想听听意见和建议的。我大概知道实际研发的是 UDISK，好像是国外的或者台湾的吧？优递卡我没玩过，都是苦孩子。

希望中国每一位有志于游戏业的朋友梦想成真……欢迎各路高手投稿

uni41@sohu.com / triumph13@sohu.com / ggb_type13@hotmail.com

行家分析光头

下面谈谈 PS 光驱故障的剖析与解决方法。我是一名狂热的电子爱好者，对 PS 已研究三年。PS 主机故障中，光头故障率占整体故障的 70%～80%，其余占 30%～20%。

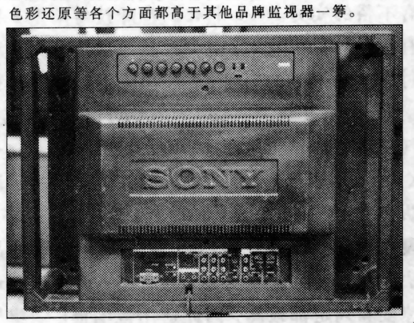
PS 光驱不能正常读碟的故障不外乎下列几种原因：1 光路污损；2 环境温度；3 碟片原因；4 激光管老化程度；5 电机托盘及光头滑行轨道严重变形；6 聚焦电路故障。其中以 1、4 较为常见。本人曾维修过多种光驱，发现物镜在光驱上的寿命远远低于光驱寿命及激光管寿命，经测试物镜在 45 摄氏度左右的环境中工作，长时间物镜的自身材料（通常为树酯材料）表面可发生物理变化，造成激光聚焦后的精度降低，读盘能力减弱。此时应考虑将其更换，而不应鲁莽地增大激光的功率（两年前，本人与朋友买了两个二手 PS，光驱读盘相当吃力，换过物镜后效果非常好，200 多张“D”碟大小统吃。两年内曾换过三次物镜，用至今日读盘能力轻度下降——正常老化，功率从未调过，只作每月一次的定期清洁，每天玩大约 3－4 小时）。本人现已改行从医，但依旧难忘电子与游戏两者之美。今将宝贵的经验点滴奉上，愿与大家共同分享！更换物镜方法如下（建议需要或想换物镜的朋友仔细阅读步骤或按步骤一步步来）。**（郑州大学 周向乐）**

未完待续……

彩色监视器纵横谈（四）

60 年代中期的索尼有许多制造黑白电视机的经验，但彩色电视机完全是另一个新的开始。虽然在这方面较同行落后，但他们要制造出更新、更好的产品。公司的同行是用三根电子枪的影象管后，以一连串红色、绿色及蓝色的光辐，透过镜头聚焦，在荧光屏上投射出电视画面。索尼则沿用三枪一体的设计，但是把聚焦的许多镜片改为一面大镜片，不断使体积更小，效率更高，增加了 30% 的透明度，使画面加倍明亮，而耗电量也较少。索尼努力开发彩色电视系统的心血在 1972 年终于获得肯定，特丽珑显像管赢得美国国家电视艺术学院颁发的《艾美奖》。这是首度颁给电子产品的《艾美奖》。之后索尼很快将这项技术应用于专业视频监视器，开创了全球数字化革命的先河。随着市场的发展，监视器和它的配套产品也迅速普及，索尼趁势而为，利用自己在技术和市场上的优势，一举成为全球最大的监视器供应商之一。索尼公司的视频监视器产品种类繁多，图中这台 KX－27HV1S 就是该公司的代表产品之一，沉稳外表蕴藏卓然品味，简洁幻影黑色外观下并非是普通的功能，视频监控已不在话下，对电子游戏的支持使热爱电子游戏的人们对游戏的投入又达到了一个新的高峰。要欣赏高水准的画面，前提是需要一根三基色的 RGB 端子线。

KX－27HV1S 最大特色便是采用了索尼独立开发的专利 TRINITRON 技术，但更为先进的是它的分辨率高于其它品牌同档次监视器，采用特丽珑技术的监视器在稳定性、色彩还原等各个方面都高于其他品牌监视器一筹。



资料提供：北京海淀意新游戏精品店（咨询电话 62613991）



科普园地
欢迎投稿

风林买 NGC 原装色差线奇遇记

4 月 2 日陪风林去买 NGC 色差线，由于该“伪非”任天堂迷被一条“中裕司为 NGC 开发 NIGHTS2”假消息蒙骗至感泪，所以被“愚”的他心情格外好。嘿，300 元线材接在松下 21 小锐屏后效果真不赖，格外给风林面子！BOSS 并告诉我们，日版普版 XBOX 磨损光盘边缘的例子已经遇到，但不是很多……

目击者：XTT1341



来玩街霸 3RD

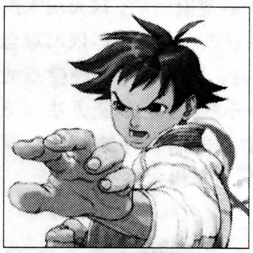
江苏 偏执狂

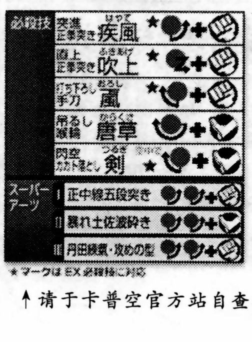
注：文中的出招参考 capcom.co.jp

REMY：蓄力型角色 REMY 的前身很明显是古烈，但其招式性能又与古烈不尽相同。以站中 K、蹲中 P 牵制，以蹲重 P 对空（被 B 时立刻出 SHERRIES 之悲哀，很难再 B 掉）都有较高的安全系数；蹲重 P 和跳重 P 击落对手时可追打；在版边，不按方向的普通投有浮空判定。REMY 的必杀技不多，但性能均十分良好，下段波 VRRUTYU 之残光·BASS（←蓄→K）使普通的飞行道具占不到便宜，只是对 ORO 时要注意，轻日轮掌的速度比残光更快；两种残光的 EX 版也很好用；SHERRIES 之悲哀（↓蓄↑K）也就是脚刀拥有极强的判定，除对空外还可近距离封锁对手行动，节奏变化使出便不会被轻易 BLOCKING；苍白之 RUGURE（↓↙←K）是值得信赖的突进技，以轻脚和中脚使出破绽很小，对手防御甚至 BLOCK 都很难有机会反击，苍白后又有多种后续，下、中段攻击，脚刀、投技等，令对手攻防两难，空中命中会有浮空判定。SA1 有较高的实用性和安全性，放出大量残光用来蹭血也不错，而且因节奏变化，也要比真实波动拳难 B 一些，蹲轻 K 后抵消 SA1 是基本用法；SA2 有一定无敌时间，对空性能尚可，但空中命中的话，威力就……实用性不算理想；SA3 是游戏中唯一的当身超杀，只是限制太多，不能当波、当投、当其他 SA，对手离地攻击被当时不能作出强力一击，且使用的冒险性也很大，没有太多的实用价值。REMY 与豪鬼的相似之处就在于“判定高，但防御力低下”，而 BLOCK 系统的存在也使该角色没有想像中那么无赖。防反型的打法与利用苍白进行近战同样可行，最重要的是攻击方式的变幻自如。

春丽：这位女性格斗家始祖在 SF3·3 中亦有不俗的实力。→+中 K 的特殊技与站重 P 都有很强的封位效果；空中投技龙星落可用来对付喜欢空中 B 的对手；不推荐使用↘+重 K 打逆向，太不安全了。百裂脚依然可以用来对空；气功拳恐怕只能用于连；霸山蹴（→↘↓↙←K）主要用于下段技后取消，可打破对手的下段防御；SPINNING BIRD KICK（↓蓄↑K）夹杂下段技及 EX 版混合连用是春丽极有实效的战法。SAT 气功掌虽没有无敌时间，但由于起动速度和判定都很高，因此适用范围很广，集气迅速亦是其优点之一；凤翼扇同样没有无敌时间，适用于防反或连技中，但值得一提的是凤翼扇还可以透波，另外，在最后一击命中时可取消大跳，在空中追打对手，不打白不打啊！天星乱华作为对空技性能略差，虽有无敌时间，但威力实在太弱了，好在破绽很小，气槽短并有三条之多。如合理利用春丽判定强的特点，那美腿娘绝对是二线人物中的最强者。

MAKOTO：真琴那弱小的身躯与其强大的攻击力难成正比，且她的攻击很容易将对手打晕。MAKOTO 的移动似乎十分缓慢，但其移动方式主要依靠速度高、距离远的 DASH，这使 MAKOTO 实质上成为移动最为迅速的角色之一，在前冲后立即使用投技很有突然性。普通技方面蹲重 P 与蹲重 K 的性能与常人相反，这一点应注意；TC 连技→+中 K·重 K 可利用时间差牵制对手；近身轻、中攻击速度都很快，大多可结合连技来使用。突进正拳突·疾风是一招有多种变化的突进技，收放自如，虚虚实实；直上正拳突·吹上几乎不能用来对空，EX 版有击中对手的可能性，最好还是在特定的连技中使用，打下手刀是招近身中段技，EX 版又快又狠，如在下段普通技后便出会有奇效；吊喉轮·唐草是类似屑风的指令投，之后有丰富的追打手段，唐草的起动速度快，有效范围广，可在疾风命中后立即使出，对手稍一犹豫便会被抓起，唐草是 MAKOTO 最重要的攻击手段；闪空踵落·剑是从空中下压的腿技，单独使用的效果一般，EX 版的速度大增，如空中命中有追打的可能。SA 方面正中线五段突威力强劲，气绝值高，无敌时间与真·升龙拳不相上下，可在多种招式后取消形成连技；暴土佐波碎的实用性很高，在击中后跳起轻剑→重疾风×2 有着恐怖的威力，气绝值亦很高，可控制距离的暴土佐波碎能较有效地击中对手的小破绽，对于放波的对手也将是地狱，丹田练气·功之型发动后会有一段时间攻击力大增，但亦会处于不能防御状态，如果 BLOCKING 的水平较高，不妨用用看，有时可逆转战局。MAKOTO 应利用前冲贴近对手，以各种普通攻击的快速轻换打乱对手节奏，用唐草破防形成连技为主要的进攻思路，若掌握了各招性能，那对空略差的 MAKOTO 亦不难上手。



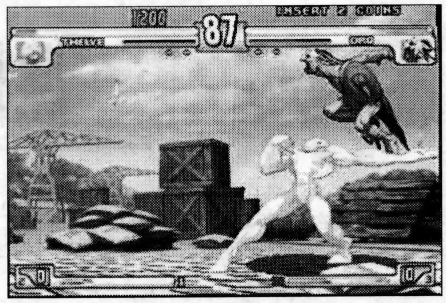


↑请于卡普空官方站自查各角色招式。图片版权属于卡普空公司。

HUGO：类似于桑吉尔夫的投技大壮，攻防力均十分高。牵制型的普通技如站中 P、蹲中 K、蹲轻 P 连点等判定都不错；重 P、重 K 系的普通技判定大但破绽同样大得出奇，有中段判定的站重 P 相对安全些。必杀技中的 GAINT PALM BOMBER（↓↙←K）在角落连用有不错的封位效果，空中击中还可以多种方式追打，破绽很小的招式；MOONSAULT RRESS（近身方向一圈+P）是极强力的指令投，有一定的优先判定，在 BLOCK 后立刻使出更是天衣无缝，SHOOT DOWN BACK BREAKER（→↓↘K）的对空投技判定很高，但离地前有挨打的可能，用



于浮空投 ULTRA THROW(→↘↓↙←K) 之后非常有效；MONSTER LARIAT(↓↘→K)是招突进技，只是多数角色可蹲下躲过，还是用于连技更安全；MEAT SQUASHER(近身方向一圈+K)虽说是少见的突进投，但这几乎是一废招。SA1 是 CAPCOM 经典的 720°投，威力自然没话说，并可形成“行走中 720°投‘与’抓掉对手超杀”之类的绝对高手向技巧；SA2 是 ULTRA THROW 的强化版，除了威力，用法和判定几乎完全一样(没有无敌时间，判定离地后出现，可用于浮空技后)；SA3 威力不如前两招，但胜在实用，无敌时间长，可近距离透波，另外要注意，这一招第 3Hit 为中段。HUGO 的移动力较差，要尽量逼近对手才能发挥长处，以判定高的打击技与指令投的灵活使用攻击对手，对手跳起回避就以对空投击攻落（需要一定的先读)。由于 HUGO 每一招的攻击力都很强，因此就算形成相杀，也应该能占到便宜吧！**(待续)**



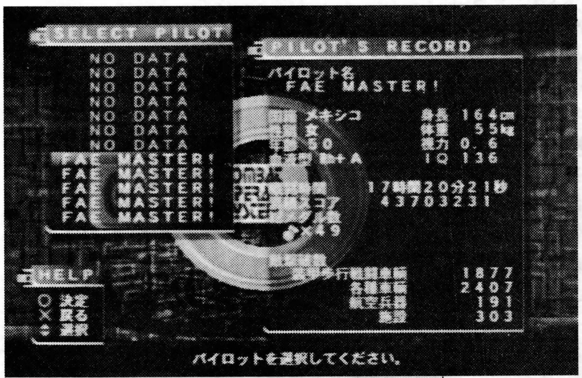
**不变の信念
最高の荣誉**

……斗战胜 13，是经日本“GG 遭难者协会”确认之 PILOT(此站为 GA 认证之唯一准官方《武装雄狮(全系列)》同人站)。地狱 GREECE(表)，机体限定 13 式(SRG 禁)，日本共计 19 人通关，天语初回 CLEAR，列位第 16 名……(炼狱生活，不堪回首。本人的 GGB 累计战斗时间近 28 小时(实 PLAY 约 40 小时以上)，其苦、其乐，已接近人体极限)……最困难时刻，斗 13 受到国内支持者、日本高手(战友)、“GG 遭难者协会”版主等的关照、鼓励——敬礼！

地狱 GREECE 战地日记

GUNGRIFFON BLAZE

经炒作，北京 GGB 原版脱销，一时洛阳纸贵。国内各地掀起玩家互帮互学、争相体验“超重度”游戏的好现象——梦美、GGB，甚至在线的飞空之舞 i、PSO……有玩友通过 QQ 告诉天语，将梦美、GGB 推荐给其他玩友时，得到认可。相信这些游戏会让您“痛并快乐着”。下文是天语 GGB 大成之前所作，现在看来煞是幼稚甚至有一些错误!!然而成文后几天之内，即有奇迹发生……



PILOT 作成时，名字“FAE MASTER!”，性别“女”，国籍“墨西哥”，燃料气化 12 组入手。



■斗 13 琢磨，应尽量保卫北坡上的 2 号人型(但日本有“死保南坡 5 号机、其他一概无视”的成功例子)——此机在高地上，而在 GGB 中占据了高地则极利索敌杀敌——具体于此关说，与 2 号机并肩作战更易为战友延寿、为自己保命——特别地，本关前半程，北坡更利于自机上下奔波。

■MISSION START 甫一开始即从后面爬出的两架 ADATS(ATM 自走车辆)，超优先击破！

■KEM 近距必杀技必须掌握——打直线！(请参考本页右下图片中的错误使用法)

■打敌坦克（三辆编队者尤甚）决不能吝惜 KEM，其编队依次出动前即可 KEM 远距灭之。子弹有的是，战友只有 5 个！

■对 STORM－PANTHER 三机编队进行必杀。此型高机动编队在序盘（正 E 向、NS 向完全随机——屏幕时间 9 分左右时，必高度紧张索敌，顺利的话能利用 KEM 炸炎一击破三!!!)、末盘(三、四分时，正 S 向或正 W 向，完全随机——友军通信字幕一出，须高度紧张，其一出现即 KEM 锁定并追杀之，运动中近距灭杀——13 式行进中锁定后，将准星**下压**聚焦，然后根据需要左右振荡发射)各有出现。

■死扛 JAGD－PANTHER 二机编队（中盘后撤前，剩余时间约 5 分 30 秒左右)！若装燃料气化，请于 5 分 20 秒左右向东面大山发射，若装其他武器更应主动监视正 E 向山坡敌情，KEM 预备(很可能跑空，敌运动性强极!!!)……。

■天语选装燃料气化(专杀中盘 JAGD。斗 13 设想，后半程招时间往最西头儿再扔一颗，则能炸几个是几个)。日本高手多选 PMG 或 ATM。

■前半程之超壮绝 BATTLE，13 式死扛无用，必以牺牲战友为代价。后半程“人盾”作定——编者使用 HM3(F 攻×2＋MG3)，前半程完全压着打(死磕)。倒数五分钟左右，带四友安然撤退——然而爆机前 30 秒，其三机于五秒钟内相继被灭(天语心脏绞痛，几近昏厥……)。须高度警惕最后时刻出现的战车和直升机，必须“人盾”掩护。

■此关，尽量护桥，桥破则分儿减。全屏无论何物，一律击破，有许多隐藏血或随机血。

■中盘一再出现的 SUPER AUTRUCHE，即是常发“高抛 CLUSTER HOMING 子母弹”的鸵鸟状二足自走，见就灭，定不能手软。这厮毁桥，大破坏力害我援友，十恶不赦，于 NS 向出来的二机编队，早发现 KEM 必破。NE 向的同样要早感知……注意不要惹其护卫坦克。

■外挂轮在日本玩家中并非属于“必须”，若不选，则 F 甲 F 攻全上。至于选择 F 攻还是 F 甲，反正天语选 F 甲时撑得远些（战斗时间 9 分半)，但打起来欠爽(过于依赖 KEM)。

■无数同轴直升机（**ホ－カム**)，导弹长眼，切不可“为灭而灭”——在死命保一机、顺带照顾多脚的前提下，事先站好位随见随灭才是更好的办法。无论何种战术，顺利扛过中盘，就是最大胜利。如果不站在坡上，而是与一、三、四号机(两架 10 式多脚、一架 9 式人型)同于桥下平地战斗，必将被数波三机坦克小编队(“LEOPARD3(豹 3)”×3)灭掉 N 次(非被活活打死不可)……

■打直升机时，因 13 式的破极 MG 精度极低，因此射击时还要不停上下微控准星。

■通过攻略本获知的重要情报之一，敌上部装甲薄，对 AWGS 射击时打其头部，对战车射击更应抢高地打其顶部装甲！——经测试，同等火力强度不同攻击部位，击破时间约缩短一半以上。

GGB 中的“斗战胜佛”——13 式装甲步行车



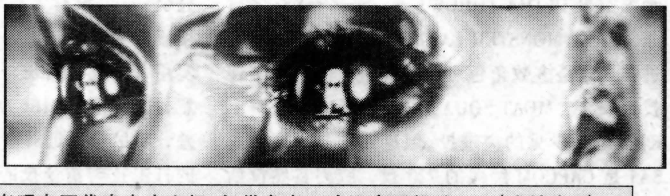
KEM 发射重要技巧：

近距离下必须聚焦。图中白色菱形锁定框出现后，未经压低准星之必要步骤，则聚焦不良。图示距离其实还算正常，但仍出现左右双四联导弹错位的情况。KEM 打远不打近，而近距或动态下一定要压低准星进行聚焦，如此则直线一击必杀。

“自诩高手的人呵，您能否打通此关？”斗战胜 13 仰天长笑，“我们是达人”

“中国未必有最好的游戏，但一定有最好的玩家！”——“唐吉诃德＋阿 Q”式的天语

VF4 课题研究



第一回

电软在手，胜率 200%UP！

责编 鬥戰勝 13

作者观点不代表杂志立场，仅供参考。欢迎高手投稿 VF4(或铁拳 4)。

VF4 是一款博大精深的格斗游戏，其对于真实格斗的模拟和对游戏中格斗空间的深邃理解，注定将使玩家们进入到极细致的研究当中。想成为 VF4 的高手，并非会几套连续技、熟练掌握几个比较讨巧的套路就可以做到的，如果没有对游戏的系统达到深刻的理解，不懂得基本的理论，即便握有再多的实战经验，可能都会阻止自己迈向高手之道。

PS2 版为大家准备了课题模式（TRIAL），里面对 VF4 的基本系统和必须掌握的攻防理念都进行了细致的讲解。每一个渴望成为 VF4 高手的玩家都必须学习并巩固其中的所有课题，浅尝辄止永远没有前途。

笔者水准有限，不敢妄言为大家指路之能，只是为了照顾不懂日语的玩家，将课题做出翻译，并结合个人的心得进行一番解说。错漏之处在所难免，望玩家海涵指正。

在进行这一次的课题讲解之前，笔者想谈一下自身视界所及的玩 VF4 三大误区。

●误区一：VF4 不是石头剪子布的游戏。笔者曾在朋友处听到过这样有趣的说法“格斗游戏玩到后面都是靠猜”，换而言之，就像玩猜拳游戏一样，将宝押在对方出错或对自己的套路不熟悉的基础上，我想这种理解是全然错了。攻防之间只有原则的存在，而没有绝对的教条存在，任何对局的过程都是不断变化，不断转换的过程。形成自己的进攻模式固然必要，但如果以此为自己的全部战法，势必会落入背套路的陷阱，对于中级以上的对手，即便自己的套路再实在，都不可能重复多次使对方上当。而且形成了套路化和碰运气的心理定势，会极其严重的影响自己对游戏系统的理解，久而久之，再也找不到水平上升的正道。

●误区二：2P(下 P)万能。在这款游戏中，2P 属于非常有效的素早技，攻防之际经常会运用到 2P 的素早和偏向己方有利来引出后续的打击或投技二择。然而，笔者经常见到有玩家过分的依赖 2P，不停的出下拳封住对手，自以为得机，但没有想到连续不断的出 2P 会使自己陷入险境。对下 P 的攻防，课题里也有过解说，这里要提醒大家的是，单纯的下 P 毫无意义，因为对方不但可以立防（无需蹲防），用致晕的素早技进行反击（几乎所有人的 6P 均成立），而且更重要的是，VF4 中许多人物在特殊架构技中，经常带有无视对方中下段轻拳的属性（比如莎拉的弗拉明戈构技 P＋K、影丸的十文字中 P＋K、陈佩的 64PP），从而使频繁出 2P 的自己受到严重的打击。还有一点要记住的是，对于具有下段投的对手(比如 WOLF，陈佩)，这种打法等于羊入虎口。笔者总结的一条原则是，出 2P 时，必须有灵活多变的打击或投技作为后续，空发无益。

●误区三：连技至上。无疑，连续技的存在不但使对局充满精彩的表演性，同时在准确掌握时机的前提下向对方施以连续技打击也是迈向胜利的必要条件，但是想提醒大家的是，在自我练习的时候，连续技的练习必不可少，但决不能占用自己的大部分精力。练习连续技的准则只有四条，看对方属于轻中重量级哪一级，看双方的脚位如何，看在擂台的位置如何，以及是否在打击时形成了 COUNTER。在此四种条件下只要相应掌握伤害值最高的一套连续技即可，根本不用花太大的精力。想让自己的水平上升，掌握十套连续技远远不如掌握 TRIAL 模式中五项课题来的更有用。而且从连续技本身来讲，浮空连续技的研究必要性不如 BOUNT COMBO(倒地连技，以后的讲座中会涉及)更为重要。不掌握基本系统，不对基本功作深入的了解及巩固的练习，你会发现，在中级以上的对手面前，再华丽的连续技，都有可能找不到机会使出。

说了很多题外话，现在将话题转到正题上来。

俗语有言“未学打人，先学挨打”。一款成熟的格斗游戏永远都不会讲究进攻有利，而是讲究“对进攻”有利。“DOA”和“血腥咆哮”的不成熟之处就在于攻击技太快判定太强，因此只能使用饮鸠止渴的返技和连续技来平衡，所以在主要 3d 格斗游戏中沦为末流。

基于以上原因，这一次的讲座我们就先来分析一下防御和闪避的重要性，不要小看这两个基本动作，你之所以会绝对输于一名对手，决不是因为自己攻击不利，而有可能恰恰是没有掌握防御和闪避的娴熟运用。我将按照 TRIAL 模式里的课题进行对应分析，先将原文译出，随后加入解说。需要注明的是，课题中标明的推奖段位决非指你现在进度所有的段位，和电脑对战，哪怕拥有再高的段位都未必代表自己的水平（比如笔者的莎拉很早就已经成为了“皇帝”，但自我判断水平至多二段左右），这里的段位是指你真实具有的水平。

课题 3 防御的活用

■3－A. 对对手攻击进行防御(推奖段位:初段以下)

翻译：在对方施以打击技时，如果未能及时防御，将受到伤害。防御分为站防和蹲防两种，将针对对方的行动而相应使用。上段攻击及中段攻击可用站防，下段攻击则用蹲防。另外，针对对手的上段攻击，不但可以站防，也可以用下蹲回避，无论那种选择，都能转人反击。以防御减少伤害，是对战取胜的第一基础。

解说：正如前言，成熟的格斗游戏是对防守及反击方有利的，在你没有熟练掌握准确防御之前，加强进攻的手段只能用于一时。防御不但是保护自己的根本，也是实战中攻防转换的核心焦点，防住对方攻击技后对谁有利，防御之后投与打击的二择如何选择，对方的攻击技是否完全能用防御来保护自己（许多招都会使防御中的对手致晕），这一切的一切，都建立在稳固防御的基础上。可以用这么一句话来概括，一个擅长进攻的未必就一定是高手，但是一个防御的达人几乎不可能不是高手。

■3－B. 对对手连携攻击进行防御（推奖段位：初段以下）

翻译：将连续攻击的多段连携技进行全部防御是有些困难的。站防与蹲防的互相转换能够降低这一难度。对于基本的连携技进行一定程度的领悟，在此基础上成功而准确的防御是反击的前提。

解说：其实这是对不把招式使老的一种变相解说。多段连携技通常都具有变段的性能，会从中段变为下段或者从下段变为中段，一旦对对方的练携技性能不熟，即便防住开头一式或两式，也会被变段的一式所击中。在这种情况下，对招式的了解就非常重要，不然无法做到成功的防御对方多段连携。而且，一旦对所有人物的基本多段技做到了解，便能在实战中达到成功防御。比如陈洛及陈佩的标志性招数 PPPK 和 PPP2K 经常被用来迷惑对手，但是如果对手对这两招熟悉的话，不会在 PPP 之后再目押选择是站防还是蹲防，而是直接选择蹲防，这样无论后续招是 K 还是 2K，都能成功的防御(天语：我 PPP4K)。在此情况下，绝对对防御方有利，也给防御方制造了反击的机会。因此实战中，许多玩家都领会到了不能将招使老的原则，多段攻击技不完全发出，而是中途一收，再放，成为非常实用的战法（比如陈佩之所以让初学者感到难以对付，就是因为她的轻拳出招快，硬直短，如果配合一收一放的打法如 PP，PPP 或 PPP，6P 将非常难缠）。

课题 8 回避行动的基本

■8－A. 回避行动(推奖段位:初段以下)

翻译：根据对手的打击技，在准确的时机内进行回避，即可避免伤害。在实战中为了自如的运用回避，必须对回避行动（点按 8 或 2）做到基本掌握。在回避行动成立之后，可以根据各种情况采取相应行动。而且，在回避同时输入 P＋K＋G，便可使出回避攻击。

解说：侧闪回避是体现 3D 格斗空间感的最基本系统。实战中，无人能够做到对对方打击技进行全部防御，而且某些特定的打击技在被防住以后又对进攻方有利，因此回避的重要性不下于防御。和防御一样，实战中回避行动的成立同样是攻防转换的变幻点，忽视这一基本系统，而一直保持同一直线的攻防，根本无法体现 3D 格斗与平面格斗的不同之处。

■8－B. 回避对方攻击(推荐段位:初段以下)

翻译：根据对手打击技，在准确的时机内点按 8或者 2 将会使出回避行动，避免对方打击技带来的伤

害。针对半回转打击技,如果向其判定存在的方向进行回避依然会受到伤害,但如果往相反方向回避择同样能够做到避免伤害。此外,回避行动对于自己被逼迫到擂台边缘,面临 RING OUT 的危机时,也能在对手使用打击技时逆转形势,必须熟练掌握。

解说:有一条原则完全可以成立,对直线系的打击技应该做到用回避(如目测到对手佩或者洛将用 PPP 系,完全可以做出回避)来代替防御。回避行动不仅能直接用回避攻击,而且如果接连点按 33 将回避动作 CANCEL 的话,更能使自己迅速转入打击或投技的反击。

■8-C. 回避对手攻击及反击(推奖段位:初段以下)

翻译:回避行动将使自己从对方攻击状态下迅速转入反击。回避后的攻击方法多种多样,回避中按 P+K+G 是最基本的反击方法。回避之后的反击是将自己从不利状态下立即解脱出来的有效手段。

解说:因此,不用再惧怕雷飞的“乱舞系”打法了,过多的直线招会给对手造成很多的回避攻击机会。需要注明的是,除了向侧边回避外,实战中向后急退的回避方法也能取到同样的效果(这在课题中也有所涉及,以后再分析)。但是大家在熟练掌握回避攻击(回避中按 P+K+G)后应该从这一程式下解脱出来,尽量做到用其他反击手段来代替回避攻击,因为回避攻击不但不能使对方倒地或者致晕,而且回避攻击成功后的局面完全两分,并非对自己有利,接下去的直接打击对方完全可以防住,甚至反击。因此,回避后 33CANCEL 的技巧必须掌握。

课题 9 回避行动的活用

■9-A. 反击的回避(推荐段位:初段以上)

翻译:攻击技被防住的情况下经常会使自己陷入不利,极有可能受到对方的反击。在此情况下,使用回避行动,将能回避对方的反击,并且使自己再一次获得反击的机会。回避行动的指令输入时机视对方反击及时输入。回避行动的成败,以及对反击的防御会得到压倒性的有利局面,根据此时情况而采取有效的反击技。

解说:在练习这一课题的时候是要求玩家在一发打击技被防住以后立即回避对方的反击。但遗憾的是,在国内的实战对局中,很少看到这种技巧的使用,原因是很多人过于依赖多发打击技,而不知道有时一发的小技能成为多重打击的契机,造就的结果就是一方连续攻击未果的情况下,转而对手多段反击,固然看起来比较精彩,但实用性完全不如小技和回避的灵活运用。活用这一技巧有赖于对对方反击习惯的了解,在不清楚对方的反击习惯时反而要慎用,因为膝系的打击技和投技都能直接破闪避。

■9-B. 回避之后的攻击(推奖段位:初段以上)

翻译:回避对手反击成功后,会使自己转入有利状况。回避之后,能进行迅速的反击,回避行动同时输入 P+K+G 能使出回避攻击。除此之外,回避行动后更能够选择投技或强力打击技等有效的反击手段。掌握多种对对手反击的应对选择枝,将使自己成为对付反击的达人。

解说:与 8-C 一样,学习掌握 33CANCEL 回避行动的技巧,将自己的反击时间缩到最短。不多解释。

■9-C. 连携途中回避(推奖段位:初段以上)

翻译:对对手的连携攻击,如果消极防御很有可能会使自己被逼迫至版边的不利局面。在对手连携攻击途中进行回避行动亦非常重要。在擂台边缘时准确运用回避行动除了解除 RING OUT 的危险外,还能及时进入反击。时机的掌握非常困难,但对直线系的连携技非常有效。

解说:因此,谁在版边未必意味着就一定对谁不利,攻击方此时更要小心对方使用回避行动使自己受制。对手在版边时使用突进技固然可能迅速将对方打出擂台,但同时也有可能使自己中招(这个时候使用影丸的雷龙 66P+K+G 几乎是自杀的行为,就和 SOUL CAILBUR 里塞万提斯的 214B 一定要慎用同样的道理)。回转系的打击技是预防对手回避的法宝,但是要记住的是,回转系一旦被对方防住,并且受到技反击的话,那么 RING OUT 的只能是自己。只有在浮空的情况下可以考虑突进系将对手击落擂台(比如影丸的弧延落 4P+G>p>p>雷龙 66P+K+G,但必须看对方体重以及脚位)。另外直线系连携技远比突进技更容易受到回避行动的打击(突进系打击技很多都具有半回旋性质),再一次证明了 VF4 和真实格斗一样,将招用老最不可取。

课题 10 回避行动的对据

■10-A. 回避行动的弱点(推荐段位:初段以下)

翻译:转入反击之时,如果用回避来应对对方,同时会付出使自己体式崩解的代价。回避所向的方向,具有短暂的无敌时间,然而投技及回转系打击技会使这段无敌失效。先读到对方可能采用回避行动,立即应对以投技和回转系打击可封住对方的回避行动。

解说:这就是为什么不能贸然采用回避行动的原因。笔者曾见到有玩家会无视对方状态而采用回避攻击的现象,甚至是在对方站防的情况下都采用回避攻击这种自杀行为。回避行动比防御对时机的掌握更为严格,而且回避行动是标准的应对攻击而并非拿来攻击的手段。就好比在 SOUL CAILBUR 中,许多看似直线的纵斩,也会击中侧向走的对手一样,在 SC 中是由于照顾到纵斩和侧移动的平衡关系,而用短暂的轴移动作为补偿,而在 VF4 中,大量半回转的打击技存在又必然使冒失的回避行动受到惩戒。回到一开始提到的三个误区上去,没有明确目的的行动就好像是猜拳一样,每一个有心成为 VF 高手的玩家都必须改正这个恶习。要做到目押和先读的达人虽然万分困难,但为了加深对游戏的理解,确实提高自己水平而不是被胜利的假象所蒙骗,我们都要向这个方向努力。

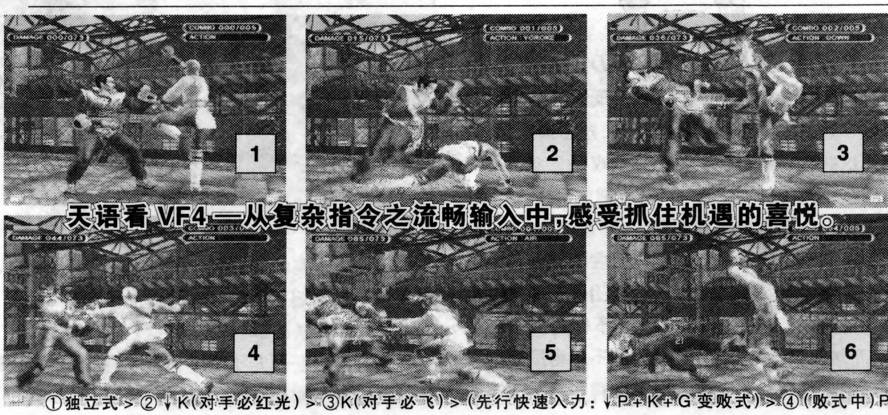
由于篇幅有限,这一次来不及讲解更为上级的防御回避技巧,防投拔和回避防投拔了。如果不经过这两个课题,也许你终身不知道还有这样重要的技巧,而且在达到中级以上后,你会发现,防投拔和回避防投拔的重要性空前突出。

下一次除了讲解这两个上级技巧外,我们还将初步涉及打击和投技的二择问题。如果有机会,在课题讲解完以后,笔者会结合手头的资料与自身的实践来深入分析每一个人物每一招的详细性能。真正的高手明白,一个招式的出招硬直、收招硬直、是否具有对简单攻击无视的性能、是否是投技确定技、被防御后对敌我谁有利,这些细致入微的性能掌握远比对招式判定值有多高有用万倍!

另外,在五一前夕,笔者在北京举办了一场民间的 PS2 版 VF4 比赛,下期如有机会,会为大家介绍比赛情况并结合实战谈一些心得。

如本期杂志上市日期尚早,北京周边的玩友也可以尝试报名参加(完全免费),通过临时 Q 号 22687209 报上自己的使用人物(仅限一名)、RING NAME、键位设定(我们将位参赛者做成资料,并在以后的比赛中延续这一次比赛中上升的等级)。如果时机允许,欢迎大家前来参赛,或观摩交流。具体时间地点请看网上各大论坛。

文:SILENCE



天语看 VF4—从复杂指令之流畅输入中,感受抓住机遇的喜悦。

低解抓屏,图不清,见谅。



①独立式>②↓K(对手必红光)>③K(对手必飞)>(先行快速入力:↓P+K+G 变败式)>④(败式中)P・P+K>⑤崩擂掌壁第二击命中>⑥7K+G(雷飞 2P 时)>⑦双飞脚命中>⑧重量级以外追打 1K。若直接用高弹腿(败式中 K)令对手 COUNTER,崩擂搜掌同理。

●有效 COMBO 数:5 ●有效 COMBO 伤害:15+21+8+21+12 ●追打伤害:77+13=90 ●壁际伤害:81+13=94



樱大战 4

～ 恋爱吧！少女 ～

遗憾地说，樱 4 是正统系樱大战的最后一篇了。说实话，这也是最能体现大神令人□□(为什么这里不写?!)的桃花运的一作……虽然剧情稍微短了点，但是由于角色众多，再加上隐藏要素相当丰富，因此重复可玩性仍然极高。作为集前三作大成的完结篇，FANS 最希望看到的场景莫过于帝国华击团与巴黎华击团的合作吧。打穿后，心中的感受也已经完全无法用语言来表达，而玩过前三作的同志也许会别有一种滋味在心中。不过游戏里居然出现了二百多年后才有的浮游炮 ^^b。

DC	厂商:SEGA	类型:AVG + SLG
	发售日:2002.3.21	售价:6800 日元

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在鲜红的双唇，还没褪色之前，
在翻涌的热血，还没变冷之前，
不要让明日的岁月凭白的逝去……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
牵起我们的手，走上他的小船，
炙热滚烫的脸，靠上你的脸颊，
这里无人会来……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在波涛中飘荡，有如一叶小舟，
你那温柔的手，搭在我的肩上，
这里无人注目……

生命如此短暂，去恋爱吧少女，
在黑色的秀发，尚未褪色之前，
在心中的火焰，尚未消失之前，
今日一去不复返……

序章

——时值太正

帝都东京，一个以蒸汽机关的飞跃进步和日本古文化与西方文化潮流相融合而著称的“幻惑的都市”堪称是东洋最繁荣的城市。但是，在那繁华的背后却暗中活跃着邪恶势力与魑魅魍魉……。为了对抗恶势力，保护帝都的和平而成立了秘密组织——"帝国华击团"，其主力部队"花组"集结了八名拥有非凡灵力的少女，而指挥她们的花组队长则是－－大神一郎。在帝击花组打倒了以天海为首的"黑之巢会"，鬼王率领的黑鬼会，还有众多的强敌之后，帝都再次迎来了春天。而后，大神告别了花组的队员们，开始了只身前往巴黎的旅程。

——太正十五年春，在远离帝都的异国他乡－－法国

近代文明与艺术相交织的"花之都"－－巴黎即将召开欧洲博览会，表面上是那样的和平，但是在美丽的街道中却潜藏着不祥的黑影……。在帝都被承认其实绩的大神，被任命为新成立的"巴黎华击团·花组"的队长，在异国他乡文化的环境下，大神与五名队员建立了坚实的信赖关系，出色地打败了怪人。巴黎再次沐浴在和平的清风之中。在完成了巴黎的任务之后，再次回到帝都的大神，现在仍是"帝国华击团花组"的队长。

然后……这次的演出将是壮丽的终曲。

楔子

银座，帝国华击团花组漂亮利落地阻止了蒸汽列车连续暴走事件，然而谁都没有注意到，此时的银座上空，飘过一缕蕴含着极大怨念的金色蒸汽……在太正十五年随着京极的野心覆灭而暂时镇住的帝都怨念，现在，它逐渐在世人面前显示出了真正面目……

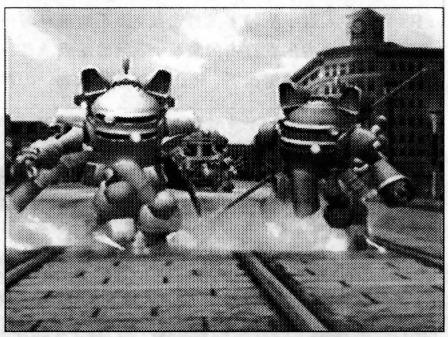
第一幕

——*ADVENTURE MODE*

花组完成任务归来后，枫发现大神的光武二式脚下沾着一些奇怪的金色粉末，为了慎重起见，枫将这些金粉用纸包上并让大神收好，准备交给月组队长加山雄一调查一下。电梯里(K1:根本就是夏诺瓦尔歌剧院电梯的翻版，倒省事)大神从枫那里得知米田自从一年前与黑鬼会的战斗结束后就决定将超弩级空中战舰三笠封印存于地下，机关部蒸汽供给帝都发展之用。“不作为战争的道具，而想为了和平而使用。”大神不由得反复地寻味米田的这句话。人类的愿望惟有和平，而不是无休止的战争，米田的决定将使得“星龙计划”真正地在为了人类幸福而存在。

米田这次找大神来有两件事，首先他让风组的帝剧三人娘把最近发生的一系列事故向大神作了说明。最近，在银座附近相继发生蒸汽机械暴走事件，到现在为止虽然有神崎重工技术者的协助但仍未查明原因，而损失却仍在扩大。为了谨防万一，米田要求大神此后提高警惕。第二件事就是这次的公演剧目《啊、无情》(根据法国文学家维克多·雨果的著名作品《悲惨世界》(《Les Miserables》)改编)将全权交给他负责，也就是以前米田所做的一切，现在都由大神来做，大神只有硬着头皮答应下来(之后的 LIPS 将决定出巴黎的恋人与帝都的恋人，本攻略仅介绍樱大战系列主线故事，即以樱和艾丽卡为主角)。

随后不久，樱(帝都的恋人)来到支配人室找大神一同前往沙龙，可是当她得知米田把她以前撒娇要去巴黎的事告诉了大神时，立刻窘得不知如何是好，见此情景的米田也忍不住笑了起来



——年轻真好啊(^v^)。樱红着脸跑出了支配人室，而大神也赶忙追了出去。在阳台上两个人说起了悄悄话——撒娇的事、去巴黎的事……也许，这也就是人们常常在不知不觉的情况下寻找而又未察觉就在附近的幸福吧，无论世界上发生什么事，只

要能在自己心爱的人身边，那就是最大的幸福。要不是沙龙的伙伴们还在等着，也许他们会说上一天一夜吧。

随着队员们对这次剧本故事的了解加深，大家开始明白了米田为何要选择《啊、无情》来作为这次公演剧目的理由，就像《啊、无情》作者所说的一样："人们在痛苦的时候，或许有必要看看这部作品。"在帝都中同样有很多饱受战乱之苦的人，如果说帝击的任务是保护帝都市民的安全，那么



帝剧的任务就是支撑起人们心中的希望与信念，以及生存下去的信心，人如果失去信心，就无法再生存下去，因为人是凭着信任作为生存的动力。想到这里，大神顿感自己肩上的责任重大……

SAVE

夜晚，大神来到枫的房间与枫商量关于演出的具体方针，其中决定一条剧情主线就是马吕斯与珂赛特结婚，但大神自己对于结婚这种事并不了解，如何做好演出？最后在枫的提议下大神开始了征询所有队员关于"结婚"这一话题的走访工作。结果刚出门就受到了蔷薇组的惊吓(^^b)，以及从风组三人娘处得到一个仅能在帝剧内联络的便携式通讯机(K1:哈哈，这根本就是在巴黎华击团中使用的便携式通讯机的帝击版，不知道会不会像巴击版一样也推出实物呢？)。

——自由移动时间 *part1*

似乎大神的询问方法出了些问题，花组所有的女孩子都误会了大神的意思，而大神却还懵然不知(K1:大神还是那么迟钝---#)。"结婚真好啊……虽然我没有新娘。"加山雄一突然出现在大神的房间里，于是大神把今天从光武二式上取得的金粉交给加山，加山表示会尽快调查出金粉与帝都事故之间的联系，随后瞬间消失于大神的房间。

第二天，刺耳的警报声打断了大神还未完成的舞台工作，花组全员迅速集合于地下指令室。据报这次是浅草花支部游园地蒸汽机械暴走，在了解了大概情况后，花组兵分两路出击。

SAVE

——*BATTLE MODE*

花支部守卫战——第一场

胜利条件:敌全灭

败北条件:大神机击破

目标回合数:5

战术指南——游园地内没有本来用于防御敌人入侵的"防护铁栅"，但现在却成了花组进路的障碍，因此需要爱丽丝的瞬间移动能力去开启(直接破坏之绝对是不智之举)，除此之外战斗中无任何难点。

红兰的光武暴走！在大家齐心合力下，红兰迅速找到其原因："大神君，将蒸汽机关从我的机体上剥离！"

花支部守卫战——第二场

天空中突然出现了一个巨大的金色蒸汽旋涡，从中跳出一台大型魔操机兵"**シカミ**"，看来要使事情完全了结必须打败它。

胜利条件:シカミ击破

败北条件:大神机击破

目标回合数:2

战术指南——**シカミ**的必杀攻击范围是一条直线，并且还会附带"毒"效果(RPG 中毒症？)——就是前作中动力系异常情况，每回合仅有三格行动值，需要以回复指令或回复系必杀技来恢复状态。因此，第一回合可以让大神与一名受大神保护的队员前去将敌必杀技引诱开，随后即可全员总攻。

令大神他们万万没有想到的是，本已被击倒的**シカミ**体内喷出大量金色蒸汽，而大神他们的光武被这些金色蒸汽侵入后竟然无法动弹分毫。"我们的灵力……消失了!?"而**シカミ**却又再度站在了众人面前举起了武器，就在这危机的关头幸好玛利亚及时赶到以精准的狙击击退了**シカミ**。远处，一个身着能乐师服饰的黑影把这一切尽收眼底……

第一幕冒险模式 LIPS 最佳选项列表

地点	人物	事件	最佳选项
格纳库	花组全员	桐岛和堇吵嘴	你们两个别太过份了!「二人とも--」樱↑堇↓玛↑ 感情好嘛没有关系的.「本当は仲良--」堇↑神↑ 总是这样..「まぁ…いつもの--」樱↓织↑
格纳库	枫	发现金粉	调查一下比较好吧「……调查して 」 通关一次后追加选项「一人で司令室行く」可跳过和枫的对话.
电梯	枫	问大神是否担心巴黎的事	是 没有(需樱 3 记录)
支配人室	米田	问大神在巴黎有没有"担心"的人	有「はい、--」选择"巴黎恋人" 没有特别的..「特にいませんでした」默认艾丽卡为"巴黎恋人"
支配人室	枫	枫让大神猜帝都谁最担心他	大概是...「もしかして…」选择"帝都恋人" 没有特别的.「特にありません」默认樱为"帝都恋人"
二楼走廊	帝都恋人	关于帝都恋人曾想去巴黎找大神	除了堇选 2,红兰选 3,其余都选第一项就可以了,帝都恋人↑或↑↑
サロン	花组、枫	分配公演的角色	确实神奈也有可能...「确かにカンナかも--」神↑ 我...怎么样?「俺は……どうだい?」神↑ 通关一次后有追加『(配役を)后で传えでもらう(跳过对话)
图书室	花组、枫	谈到悲惨世界作者的前言	现在也没什么改变..「今も昔も变-」红↑ 帝都也有有悲惨经历的人啊.「帝都にも苦--」樱↑
图书室	花组、枫	让大神担任导演	要创造出最棒的演出!「最高の舞台にするぞ!」织↑红↑ 以粉身碎骨的决心去努力!「粉身碎骨の觉悟でがんばります!」樱↑玛↑ 虽然没什么自信...试试吧.「自信はないけど、--」神↑堇↑ 时间切 爱↑雷↑
枫的房间	枫	谈论剧情的第二条主线应该是..	珂赛特的结婚「コゼットの--」
走廊	蔷薇组	蔷薇组突然出现	可任选

自由移动时间 *part1* —— 一小时后结束（通信:5 蔷薇组、10 分棒、45 分玛丽亚）

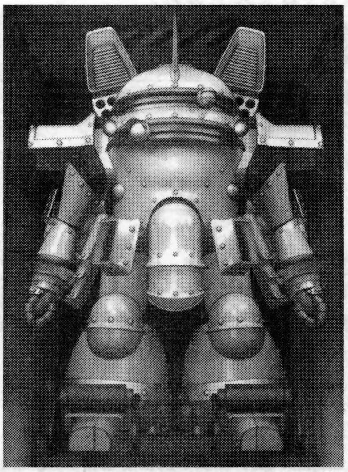
地点	人物	事件	最佳选项
各队员的房间	花组队员	询问婚姻观	被询问婚姻观的队员↑↑(被问过婚姻观的队员则不会出现,雷尼除外)
サロン	堇	堇在喝甘菊茶...	已经想睡了...「眠くなつて——」堇↑
游戏室	玛丽亚	玛丽亚为 fan 送的戒指而烦恼	如果是我送的你会收下么?「俺からなら——?」玛↓ (玛是帝都恋人时)玛↑↑ 时间切 玛↑↑
音乐室	织姬	织姬在练习公演主题曲	"时间过半后"拜托你了,织姬.「织姬くん、赖んだぞ!」织↑
雷尼房	雷尼	闲谈(调查模式 6 次完结)	调查右下海报两次 美好的回忆呢「いい思い出ができたね」雷↑ 大家的感情纽带啊「みんなとの——」雷↑↑ 调查床两次 穿自己喜欢的衣服不好么?「好きな服——」雷↑
阳台	樱	在阳台遇到樱(调查模式)	眼 X2 樱↑ 发 X2 樱↑ 胸部 X2 称赞「ほめる」樱↑ 口 X1 我坚信我们会再见面的.「俺たちは绝对に——」樱↑↑
中庭	雷尼、爱丽斯	向流星许愿	必须连选三次相同的选项.「演出成功舞台が成功——」雷↑爱↑ 世界和平「世界が平和に——」雷↑↑ 大家的感情更好「みんなが仲良——」爱↑↑(顺序不定)
食堂	神奈、红兰	神奈逼红兰吃纳豆	不喜欢也没办法呀「好き嫌いは——」红↑神↓ 这和关西的习惯没关系吧?「关西は——」神↑ Never give up!红兰「ネバーギブアップだ、红兰!」红↑↑
舞台	玛、爱	玛丽亚和爱丽斯还在排练	爱丽斯还不去睡么?「アイリス——」爱↓玛↑ 我来做排练的对手吧.「俺が——」爱↑↑
舞台	堇、织、樱	排练	连续选择「やつと会えたね…」→时间过半后「この时を——」→时间过半前「爱している…」玛↑↑爱↑或「俺も会いたかつたよ」→时间过半前「ああ……わかつたよ」→时间过半后「默つて抱きしめる」玛↑爱↑↑
服装间	堇、织、樱	谈论'芳汀'该穿什么样的服装	朴素的服装也很不错「地味な衣装も——」樱↑堇↓ 还是华丽的衣服好呢「确かに派手な——」堇↑↑樱↓织↓ 不过是衣服「たかが、衣装じゃないか」堇↑织↑
化妆间	桐岛	神奈准备化妆	为演出做准备?「舞台の准备かい?」神↑
作战室	雷尼	关于蒸汽车的暴走事件	……现在只有等待「……今は待つしかない」雷↑ 交给加山调查「加山に调查を赖もう」雷↑
格纳库	红兰	红兰在说话时走神..	选择力度最弱 红↑↑

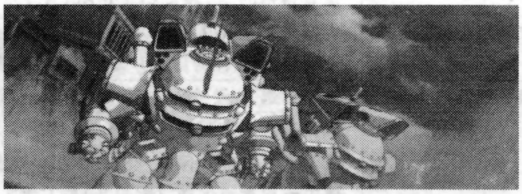
(其它有事件场所:支配人室 枫的房间 卖店 事物局 蔷薇组的房间)

——自由移动时间 PART1 结束

固定 LIPS

地点	人物	事件	最佳选项
作战指令室	红兰	选择是否让红兰参战	一起走吧,红兰「红兰、俺と一绪に行こう」红↑
作战指令室	红兰	准备出击	帝国华击团,出击!「帝国华击团、出击せよ!」全员↑ 红兰、拜托了「红兰、しっかり赖むぞ」红↑ 准备去赏花!「花见の准备をせよ!」樱↑





战斗模式

——第 1 场战斗 lips

- 第二回合风组介绍防护铁栅的情报,LIPS 中可向风组询问开启方法。
- 第六回合米田司令通讯,可改变背景 BUG。
- 爱丽丝打开铁栅 你成了可靠的队员呢。「赖りになる队员に なったね。」爱↑
- 红兰暴走...阻止红兰「红兰を止める!」红↑↑

——战斗通行 lips

樱与红兰临近时发生对话。
爱丽丝与红兰临近时发生对话。
织姬的击破数达到 6 时发生对话。

- 靠近爱丽丝和雷尼时——黑发贵公子就是我「黑发の贵公子とは、俺のことさ.」雷↑爱↑
- 战斗中禁止私语!「战斗中のおしゃべりはダメだぞ!」(需樱 3 纪录)
- 靠近樱——还是留在帝都……「帝都の方が——」樱↑
- 只要有你在的话……「キミがいるところなら…」樱↑、时间切 樱↑
- 靠近织姬 好感自动上升
- 爱丽斯和大神接近观缆车,去坐吧!「よし、乘ろうか!」爱↑
- 雷尼机耐久力在 50%以下行动时「攻击——」雷↑爱↓、「回复——」雷↑

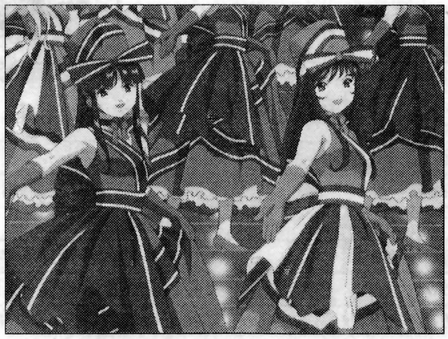
第二幕

——*ADVENTURE MODE*

根据加山的报告，虽然在战斗现场仅找到一个"能"面具，但却从中提取出了与大神光武脚下所沾相同的金粉，并推断出这些金粉就是金色蒸气的本来面目，也就是致使机械暴走的罪魁祸首，并且更检测出此金粉内含有一种能使接触者灵力消失的特性妖力。倘若金色蒸汽直接接触蒸汽机关则会直接导致机械暴走，灵力强者虽可暂时操纵灵子甲胄，但如果是灵力较弱的人则就算是灵子甲胄也会马上暴走，就像当时红兰的光武……。然而即使是大神他们如果被金色蒸汽包围的话，也仅能支持两个小时而已，然后灵力消失，最后光武暴走。至于防范措施方面加山提议一个方法就是安装过滤器。但现在帝击所掌握的情报还远远不够，于是米田继续拜托大神与加山二人再深入调查此事。走廊上，加山翻出一张"能"的观赏券塞给大神，除了需要大神调查"能"面具的情报外，也顺便让大神休息一下 K1：加山这家伙又把工作与娱乐混为一谈^^b)。

"能"，在日本文化里是一种由演员佩带面具演出的歌舞剧，而大神他们这次所要观赏的剧目名为"高砂"，是一种在结婚仪式上所跳的舞蹈，而此刻的樱显得很不好意思，她以为大神特意选这个剧目是含有另一种用意（K1：加山这家伙特意安排的吧）。观赏中大神与爱丽丝却突然看到舞台上出现一个身着能乐师服饰的黑色影子，但花组其她队员谁都没有看见（K1：大神的灵力居然提升到与爱丽丝同一级别）。观看完后，大家又到后台去看能面具。并且对能又有了更深一层的了解。以前，能是作为神之舞蹈存在，人类扮演神来跳这种舞蹈以安镇神灵，也因此有一种说法是，能的舞台是连接阴阳两界的桥梁，能乐师被称作是可连接阴阳两界的特别之人。听到这里，大神猛然间似乎觉得自己想到了什么，但却不是很清晰。能的要义是以不能表现能……与阴阳两界的相连……刚才的黑影……这究竟代表着什么？

令回到帝剧的众人大吃一惊的是，巴黎华击团花组副队长艾丽卡（巴黎的恋人）居然来到了帝剧，艾丽卡一见到大神就高兴得抱住了他，并且还要大神兑现她在信中说要成为大神恋人的诺言，这令大神尴尬不已。此时大神、樱、艾丽卡三人之间产生了一种难以言清的微妙局面……。幸好艾丽卡想起了自己还有把古兰玛与迫水大使转寄给米田的任务，于是大神赶忙以带艾丽卡去见米田为由逃离了食堂。支配人室里米田看完信后脱口就是一句："被称作'铁壁之迫水'当然会有其理由。"之后立刻让枫转告加山务必找到《银座文



书》，其中记载着银座建立史，迫水指出银座机械暴走事故全部发生在银座附近，或许与这有关。

SAVE

夜晚，多亏红兰的努力终于克服了电波恶化状况，在指令室大神与巴黎华击团总司令古兰玛取得了联系，古兰玛也十分担心大神所在的帝都状况，并且告诉大神据迫水调查这一系列事件可能与银座成立有关，而银座本身就是一个巨大的只为了封印一个男性怨灵的封印，也许大神所在的帝国歌剧团建立在银座的原因恐怕不是偶然。最后她还嘱咐大神如果有需要，巴黎华击团会随时为了大神而出击。闻听此言的大神倍受感动，但毕竟巴黎与帝都相隔甚远，因此大神只有从心底感谢巴黎华击团。

——自由移动时间 *part2*

回到房间的大神被等在房间里的樱一句"你回来了……亲爱的……"吓得三魂掉两魂、七魄丢五魄……樱赶忙解释说是因为大神突然对结婚有了兴趣，所以自己也想体验一下结婚的感觉，大神还以为樱是为了演出中结婚的话题才这样做的（K1：大神你再迟钝也得有个限度吧^^#）。

然而对于艾丽卡，大神又应该去怎样面对她？一个是自己深爱的少女，一个是深爱自己的少女，该怎样做才好？怎样做才能不伤害这个天真烂漫的少女？听到艾丽卡对他的告白，大神惟有在心里默默地对她说一声："对不起……"

第二天，警报声再一次打断了花组的排练，然而花组这次所要面对的情况更为险峻，帝剧的外面出现一架正在喷放金色蒸汽的魔操机兵，恐怕这正是金色蒸汽的源头，而地下的三笠也受到金色蒸汽的影响而开始暴走，如果不制止的话整个帝都都会随之毁灭。米田当即决定自己去阻止三笠暴走，由大神负责对付外面的魔操机兵，于是花组仍然采用兵分两路的战法。

SAVE

——*BATTLE MODE*

帝剧保卫战——第一场

胜利条件：ハクシキ耐久力降至 50% 以下

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——根据枫的情报，战场四角的四个"金结界"可使**ハクシキ**能力提高 5 倍，因此务必要把破坏"金结界"放在首位，并且至少要破坏两个方可与**ハクシキ**相抗衡；**ハクシキ**的必杀攻击仍然带有"毒"属性。此外需要注意的是，敌地形兵器"咒弓"的攻击力以及正前方直线无限攻击距离。

这不是梦境，这是活生生的现实，就在帝击与花组陷入危急关头，巴黎华击团竟然真的随着大神一声令下而出现在大神面前（K1：居然在短短的半年内巴黎凯旋门下的加农炮手枪［リボルバ-カノン］定位系统就达到了这种地步……实在太可怕了）。

帝剧保卫战——第二场

胜利条件：ハクシキ击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：1

战术指南——无！帝击、巴击全员协力，失败者队长失格！

SAVE

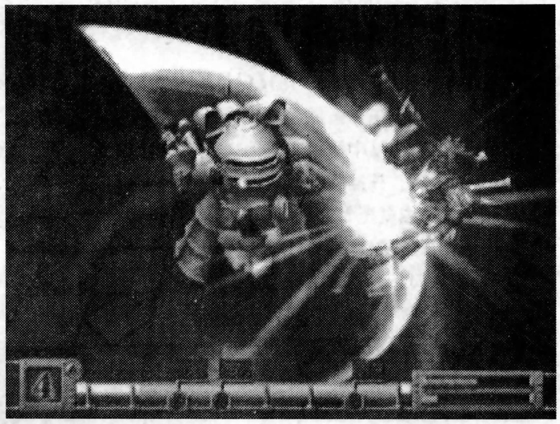
就在帝击花组为巴黎华击团的到来准备欢迎会的同时，加山已从四年前的黑之巢会根据地日本桥下找到了《银座文书》，并打算立刻给大神送去……突然！一道寒光、一股鲜血、染红了他从不离身的吉他……一个身着能乐师服饰的黑影冷漠地面对着倒下的加山："银……之神座……江户……"

第二幕冒险模式 LIPS 最佳选项列表

地点	人物	事件	最佳选项
支配人室	米田加山	讨论加山关于金色蒸汽的报告	●不让其进入蒸汽机关的话 ...「蒸汽机关に－－」
舞台	花组	谈论让人改过自新的方法	●我认为应该是给与「物を与えると思うよ」堇↑
能乐堂	花组	帝都恋人问为什么选『高砂』这个剧目＊1	●对结婚比较有兴趣 .「结婚に兴味があつてね」帝都恋人↑↑(第一幕必须指名"帝都恋人")
能乐堂	花组	织姬对艾丽斯说可能有鬼出现	●不会有鬼出来的「オバケなんて出ないよ」爱↑↑
		玛丽亚问大神在想什么	●刚才见到的奇怪的人影 ...「さつき见た－－」
食堂	巴黎恋人	巴黎恋人来帝都见大神	●都选第一项即可
		帝都恋人要大神"解释"	●等时间过(艾丽卡的场合选 2)
作战指令室	格兰玛	和巴黎支部通话	●您还是那么美丽呀 .「あいかわらず－－」 ●那还要请您多关照了 .「よろしく－－」
作战指令室	格兰玛	与辛和梅尔通话	●可任选

战斗模式

事件	最佳选项
战斗开始时	●将结界破坏！「结界を坏せばいいんだな！」玛↑神↑
接近巴黎恋人	●(艾、花、可)后方援护「－－援护だ－－！」 ●(格)让他们见识巴黎华击团的力量「巴里华击团の力、见せてやれ！」 ●(洛)有奖金「ボ－ナスの用意をしておくよ」
接近神奈	●那是当然的「あたりまえだろ.」神↑
破坏两个金结界后	●我们也一样重视司令！「俺たちも司令が大切なんです！」之后选　孩子们是不希望发生那种事的！「子どもはそんなこと望みません！」
BOSS 重伤后	●"巴黎华击团，出击！"最强力度．
巴黎华击团到达后	●可任选

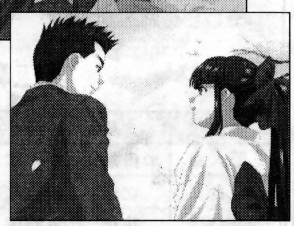


自由移动时间 *part2* —— 半小时后结束（帝都恋人不会在自己的房间内）

地点	人物	事件	最佳选项
サロン	巴黎恋人	巴黎恋人谈对帝都的感觉	艾丽卡选 1 花火选 2 格露希努选 2 可可莉可选 1 洛贝利亚选 1
テラス	帝都恋人	再次谈论婚姻观	好感自动上升
堇的房间	堇	堇要与巴黎恋人在舞台上决胜负	我也参加怎么样?「俺も参加していいかい？」堇↑↑
玛丽亚的房间	玛	玛丽亚不放心堇与织姬	我会事先注意她们俩的．「二人に注意しておくよ。」玛↑
神奈的房间	神奈	神奈想和巴黎恋人"切磋"一下	可以教做菜「料理－－」(巴黎恋人为艾或可) 神↑ 可以教格斗「空手－－」(格或洛) 神↑ 女人味...「女らしさ－－」(花火) 神↑
艾丽斯房	艾丽斯	艾丽斯想和大神一起去巴黎	不如把帝剧都搬过去吧．「みんなで巴里に引っ越そうか？」爱↑↑
红兰房	红兰	红兰想送些东西给巴黎恋人	送红兰的发明怎么样?「红兰の发明品はどうだい？」红↑ 我……怎么样?「俺なんか……どうだい？」红↑↑(巴黎恋人为格时红↓)
织姬房	织姬	织姬认为大神最近很'懒散'	时间切　织姬↑↑
雷尼房	雷尼	雷尼担心巴黎花组受到'队长不在'的影响	注意团队合作就行了「チ－ムワ－クがあるから大丈夫。」雷↑
樱房	樱	樱建议大神带"巴黎恋人"去赏樱花	还是日本风格的比较好呢「确かに日本らしくていいね」樱↑
队长室	巴黎恋人 & 帝都恋人	帝都恋人在等大神巴黎恋人随后赶到.. 帝都恋人藏在衣橱里发出了声响	不时间切即可
队长室	巴黎恋人 & 帝都恋人	巴黎恋人把大神"介绍给家人"...帝都恋人生气(上一项选 1)	选 1 时巴黎恋人↑↑ 选 2 拒绝巴黎恋人　帝都恋人↑ "选 2"我认为"你"最重要啊．帝都恋人↑↑(天杀的大神...)

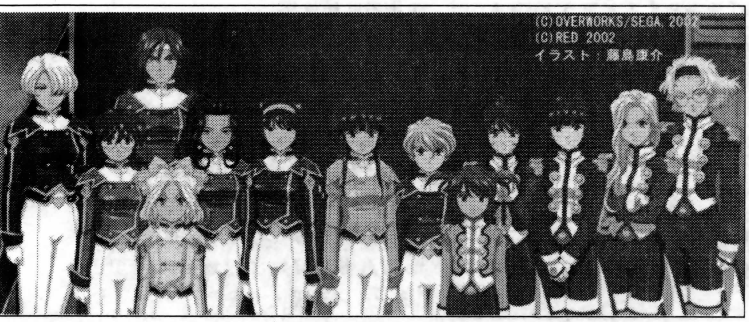
（其他有事件发生的地点　支配人室　事务局　枫的房间　蔷薇组　作战指令室）





自由移动时间 *part2* 结束

地点	人物	事件	最佳选项
舞台	花组和巴黎恋人	堇对剧本有异议(关于父母的爱的形式)	明白了，照你的意思做吧「わかつた、まかせるよ」堇↑ "你"认为怎么样?「'巴黎恋人'はどう思う？」巴黎恋人↑
作战室	花组 米田 枫	金色蒸汽侵入，ミカサ失控	可任选
作战室	花组 米田 枫	准备出击	帝国华击团出击！「帝国华击团、出击せよ！」全员↑ "你"准备好了吗！「'巴黎恋人'、准备はいいか！」巴黎恋人↑↑



战后 LIPS

地点	人物	事件	最佳选项
欢迎会前	洛	洛贝利亚觉得无聊	●咱们喝点酒怎么样?「じゃ、二人で酒でも－－」洛↑
欢迎会前	米田	米田夸奖大神	●全都是靠大家的帮忙「みんなのおかげです」
欢迎会	艾	艾丽卡推荐芥茉	●普通或偏强力度 艾↑
ロビ－	加山	加山交给大神银座文书	●你还有什么事瞒着我吗?「俺に何か隐してないか?」

第三幕

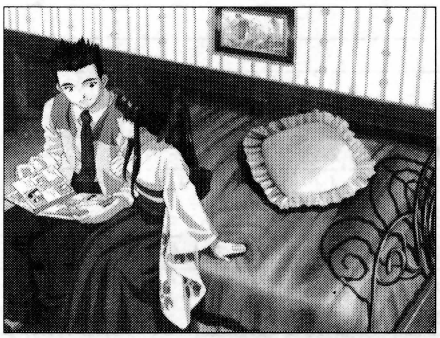
——ADVENTURE MODE

巴黎华击团的女孩子们既然已经来到了帝都，那怎么能不去观光旅游呢，于是帝击队员就作为向导，今天的预定是艾丽卡、蔻库莉蔻、爱丽丝、神奈、红兰去下町品尝小吃；樱、堇、古丽希努、花火去学习花道；玛利亚、织姬、雷尼、洛贝利亚去浅草寺进行精神锻炼。而大神此刻想到正好可以利用这个机会向巴黎华击团的队员征询结婚观的问题，以作为指挥演出的参考（K1：还是那种令人误会的问法^^b)。

——自由移动时间 part3

SAVE

白天在外面玩了一天，晚上到浴室泡个澡本来是件很惬意的事情，然而对于大神来讲就没那么舒服了。花组的女孩子们都没注意大神在浴池里而直接闯进了浴室，后果可想而知－－所有女孩子在发出高音贝尖叫后乱成一团，并且在全体无投票情况下一致通过决定，就是大神行为轻薄并谴责大神这种色狼行为，而无辜的大神在这种情况下就算是浑身是嘴也说不清楚了。更热闹的还在后头，樱在不经意间说出了居然在与大神结



婚前出了这种事而要大神负责，而艾丽卡却说与大神结婚的应该是她，因为这是在帝都与大神约定好的，结果这一下子就引起了花组内的轩然大波……

随即大神被押到沙龙，花组全员开始质问大神为何要与所有队员约定结婚的事，而大神无论怎么解释都没有用（K1：这颗定时炸弹终于爆炸了~b)，眼看 13 个女孩就要把大神拆了的时候，幸好米田及时赶到把大神"救"出来。

支配人室里，米田告诉大神加山在取得《银座文书》时遭到了袭击而受了重伤，所幸无性命之忧——看来在《银座文书》里确实记载着一些不为人知的秘密。

『…银座，与金座并立，为江户时代货币经济创造基盘之镇。

银座…持银封魔之地，因即存在神乐舞"能"。神乐舞，为银座金春流一族守护银座之职务，金春流能乐师，可与异界对话。

所务奉行·大久保长安、佐渡、石见致力于矿山开发与金座、银座之建筑。

大久保长安，身为能乐师之咒术士，以异类职能发掘金银。

创建江户之贡献犹存，然平民背叛其后，为天海僧正所杀。

即此，大久保长安，身成诅咒已所亲创江户之怨灵。』

这样，一切真相都已大白：大久保长安，原为建造银座的能乐师，会以神乐舞驱使死者为自己效力（即当初葵叉丹与京极所使用的反魂之术之真面目)，而天海恐惧其力量而在银座建立后将其杀害，平民由于一样惧怕他的力量也舍弃了他，因此他作为银座自建立以来就一直存在的怨灵，现在开始了对帝都的真正报复——他夺取了地下封存的三笠，并利用三笠的炮火开始攻击帝都。为了拯救帝都，华击团毅然痛下决定：将三笠击沉！

——自由移动时间 part4

决战的时刻终于来临，帝国华击团、巴黎华击团合二为一，被命名为"大神华击团"！米田展出了大神专用的最终决战兵器——双武。虽然双武拥有强大的力量，但必须由两人的灵力结合方可制御（K1：也就是说大神需要一名队员成为自己能够操纵双武的"增幅器")，而能达到与大神灵力产生共鸣的她，只有一人——真宫寺樱。无论何时，无论何地，只要两个人能够在一起，能够心意相通，无论什么困难都无法阻止他们的前进、他们的未来（随后将要决定三笠强袭部队最后四名队员与地上部队的队长)。

SAVE

——BATTLE MODE

最终决战第一场——三笠强袭

胜利条件：任意队员到达舰桥部分

败北条件：大神机击破

目标回合数：6

战术指南——若要求稳妥，则可全员同时从任一路线突袭，唯一需要注意的就是三笠炮台的攻击力与攻击范围，需尽快击破"制御盘"，炮台也会被消灭。

最终决战第二场——神体战

胜利条件：神体击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——对长安需要特别注意两点，奇数回合后会使我方一名队员的光武进入"魅"状态而攻击同伴，此外长安的必杀技具有 HP 吸收效果。除此之外没有什么特别难对付的。

最终决战第三场——真·神体战

胜利条件：神体击破

败北条件：大神机击破

目标回合数：2

战术指南——奇数回合，长安使用无距离限制攻击，并会召唤出行动距离无限制且攻击力很强

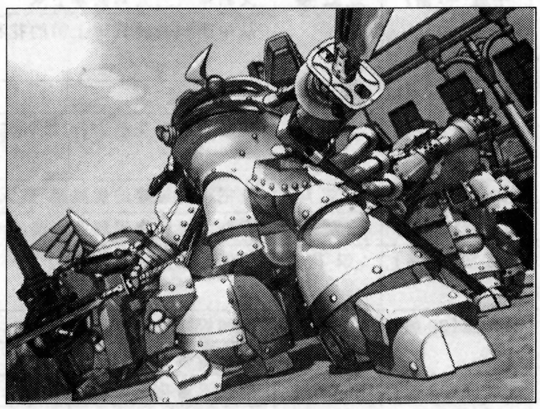


但防御力极低的"羽衣"，"羽衣"分黄白两种，黄羽衣可削减我方单体耐久值，白羽衣则削减我方单体气力值。偶数回合，长安使用正前方直线距离无限攻击，并且附带"麻痹"效果（果然是 RPG 中毒)，使光武无法行动一回合。

大久保长安，用尽一切手段也无法达成己之目的，随着大神华击团全员到达，面对集结了花组全员之力向己冲来的大神，终于迎来己之最期……

"狼虎灭却·震天动地！！"

然而怨灵者，其对银座之怨念深已入髓，长安最后手段，便是使已然失控的三笠坠向帝都。大神命令花组迅速撤离三笠，自己则留于三笠之



上以改变三笠之坠落方向，但是樱却无论如何也不愿离去，而留下来与大神生死与共。终于，两人使得三笠偏离轨迹坠落于东京湾中，巨响直彻云霄，世间有如地动天摇、海裂山崩……

冒险模式 LIPS 最佳选项

地点	人物	事件	选项
食堂	花组全员	选择去哪里游玩	●去下町 艾↑
			●学华道（插花）格↑
			●去浅草寺 洛↑

自由移动时间 *part3*
—— 一小时后结束

通信：5分蔷薇组求援 10椿（新照片）15分艾丽卡来找大神（强制） 30分枫找大神



战斗模式

事件	最佳选项
第三回合开始时	不要太勉强啊「……o理はするなよ」
战斗结束时	"光武再启动"输入最强力度！
ミカサ落向帝都	明白了,一起去吧「わかつた、一绪に行こう」

地点	人物	事件	最佳选项
队长室	樱 洛	樱和洛贝利雅在大神房间里	"时间过半后" 冲进房间「部屋に突入する！」樱↑洛↑
		再次回到队长室(樱回来道歉)	好感自动上升
图书室	花火	调查模式不限次数	眼X2 花↑ 发X2 花↑ 口X1
		花火问大神她是否应该在"开放"些	现在的花火很好啊「今の花火くんの方がいいよ」花↑(可询问婚姻观)
屋根里	艾	调查模式不限次数	眼X2 艾↑ 发X3 艾↑ 口X1
		艾丽卡觉得日本人都乐于助人	这和是不是日本人没关系「外国人も日本人も－－」艾↑
阳台	格	调查模式不限次数	眼X2 格↑口X1
		格说很喜欢日本	一定非常欢迎啊 .「大丈夫、きつと大欢迎だよ」格↑↑
蔷薇组	洛	调查模式	口X1
		洛贝利亚对日本的门感兴趣(没锁)	我想不会有好下场吧「痛い目に　」洛↑
厨房	可	调查模式	眼X2 可↑之后眼X1发X1可↑ 发X2 可↑↑口X1
		可可问大神为什么花组(帝都)队员住在一起	大家住在一起很快乐啊「みんな一绪だと乐しそうだね」可↑
			我想和可可一起生活「コクリコと二人で暮らしたいな」可↑↑
大道具	樱或艾	蔷薇组撞到了头(要大神揉)－－－b	摸头两次 艾↑↑(如果有合成樱2记录则会遇到樱)一次也不摸 樱↑
一楼客席	巴黎花组	巴黎花组在参观剧场	歌舞不好么「レビュ　がいいんじやないのか？」格↑↑花火↑
			现在开始特训！「今から剧の特训だ！！」艾↑↑可↑
			音乐剧怎么样?「ミュ　ジカルはどうだい？」洛↑↑艾↑
樱的房间	艾	询问婚姻观	好感自动上升
玛的房间	格	询问婚姻观	好感自动上升
神的房间	可	询问婚姻观	好感自动上升
织的房间	洛	询问婚姻观	好感自动上升
堇的房间	花	询问婚姻观	好感自动上升
中庭(40前)	艾 红 樱	艾丽卡跳的太高而摔下来	接住艾丽卡「エリカを受けとめる」偏强
		从中国飘来的气球上带的花种	大家来种起来吧「じやあ、みんなで埋めよう」樱↑艾↑
			分给巴黎一半「巴里と半分こにしようね」艾↑樱↑
沙龙(15前)	艾 樱	玩'樱大战'	一起玩吧「みんなと一绪に游ぶ」艾↑(全胜的话 艾↑↑樱↑↑)
ロビ－(20后)	玛 格	玛和格在对花组进行"批评与自我批评"	这方面还请指教啊「これからもよろしく」格↑
			手下留情啊 .「……お手柔らかに赖むよ」玛↑
食堂(30前)	神 艾 玛	艾把神的重要的优胜旗"送人"了	帮助别人辛苦了「人助けご苦劳さま。」艾↑玛↑↑
游戏室(30前)	玛 雷 洛	玛丽亚要和洛贝利亚比赛	时间切 玛↑↑
游戏室(30后)	织 花	正谈论巴黎的时装	织姬试试穿和服?「织　くん、着物を着てみたら？」织姬↑↑
			想看花火穿连衣裙「花火くんのドレス姿を见たいな。」花火↑
音乐室(30前)	织 堇 格	堇和织姬争论哪里的鞋好	我对鞋也很在意 .「俺もクツにはこだわりがあるぞ。」织姬↑↑
		格露希努"加入战斗"	时间切　堇↑　时间切 格↑↑
化妆间(30前)	花 樱 菊	菊之丞给花火化妆	很漂亮啊,花火 .「きれいだよ、花火くん」花↑↑
		花火不知道菊之丞是男的	(菊是)真正的大和抚子啊 .「正真正铭の大和抚子なんだ」花↑
化妆间(30后)	红 洛	洛向红兰要发明"送人"	是要送给谁呢?「……だれへのみやげなんだ？」红兰↑洛↑
			时间切　洛↑↑(如果之前与椿谈过两次话则第三项效果变为 红↑↑)
服装间(30后)	花 神 堇	洛得到了红的发明	时间切 洛↑
		堇和神奈向花火学习针线活	试试吧 .「やつてみようかな。」堇↑
		大神练习缝纫	偏弱力度(3/4处)
		缝纫大挑战	连续的上下上下10次(1/4或3/4处) 按"标准"完成的话 花↑
艾丽斯的房间	爱 雷 可	中途神奈和堇干扰大神	都选第一项．完成10次后 神↑↑堇↑↑
		可可要写信给巴黎介绍日本的见闻	帝剧的事怎么样?「帝剧のことはどうだい？」可↑爱↑
		雷尼没有可以写信的人	给我写信好么?「俺に手纸を书いてくれるかい？」雷↑↑

（其他有事件发生的地点——支配人室　事务局　卖店　作战指令室）

自由移动时间 *part3* 结束

地点	人物	事件	最佳选项
商业区	去下町的成员	逛街加购物	尝可可的棒棒糖「コクリコのアメをなめる。」可↑ 看艾丽卡「エリカの方を见る。」艾↑
		一起吃铁板烧	放在自己前面「手前にひつくり返す。」可↑爱↑ 或“时间过半后” ……放在自己前面「て、手前にひつくり返す。」神↑红↑
华道场	去学华道的成员	大神插花 ...	偏强力度．格↑↑中等力度．樱↑堇↑花↑ 偏弱力度．花↑↑
		由于正座时间过长而脚麻痹	时间切 堇↑格↑
浅草寺	去浅草寺的成员	玛丽亚向大家介绍'五重塔'	变得坦率「素直になれつてことだよ」玛↑↑ 真诚面对人生「真つ直ぐに生きろつてことだよ」玛↑雷↑ 大家相聚「みんなで重なれつてことだよ」织↑
		洛贝利亚要大神买簪子	没办法 ... 明白了 .「しかたないな……わかつたよ」洛↑↑ 我给大家都买一个吧 .「みんなの分も俺が买うよ」织↑
浴室	花组全员	浴室的意外事故	大家 ... 对不起 ...「すまない……みんな」
支配人室	大神 米田 枫	这次的幕后主谋是 ...	大久保长安「大久保长安……ですね」
		米田问大神的"脚踏 13 船"事件	是为了准备演出 ...「舞台の演出のことで…」
作战指令室	米田 大神 花组	ミカサ被夺	击沉ミカサ .「ミカサを……击破しましょう」

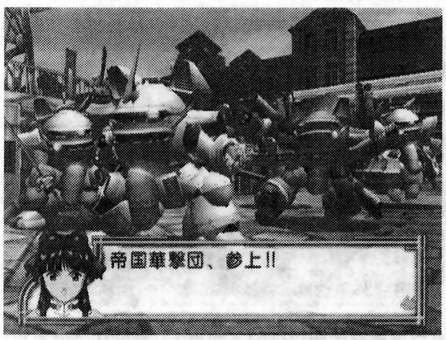
自由移动时间 *part4* —— 一小时后结束

地点	人物	事件	最佳选项
樱的房间	樱	樱要继承父亲保护帝都	让你父亲看着吧 .「お父さんに见せてあげたいよ」樱↑↑
舞台	堇	堇在舞台背台词	堇 ... 你在发抖啊 .「すみれくん……震えているよ」堇↑↑
作战指令室	玛	玛丽亚说害怕会失去重要的东西	我一定会守护大家的 .「俺がみんなを守ると约束する」玛↑↑
神奈房间	神	神奈要大神攻击自己	拳．最大力度 神↑↑
艾丽斯的房间	爱	爱丽斯送给大神一只兔子玩偶	收下玩偶「ぬいぐるみを受け取る」爱↑↑
格纳库	红	红兰对及时修好光武感到没有信心	……无法约定「……约束はできないよ」↑↑
音乐室	织	织姬感到十分的不安	没事的，加油啊 .「もういいから、がんばるな」织↑↑
雷尼房	雷	雷尼认为没有取胜的机会(战力悬殊)	胜不了也没关系 .「胜たなくてもいいんだよ」雷↑↑
サロン	艾	艾丽卡正准备沏茶	我来放茶吧 .「代わりに俺がお茶入れようか？」艾↑↑
游戏室	格	格露希努安慰大神	……拜托了 .「……赖んだぞ」格↑↑
食堂	可	可可在准备早饭	可以吃饭么?「ゴハン……食べてもいいかな？」
阳台	洛	洛贝利亚看着街道在她的身边被破坏	时间切 洛↑↑
图书室	花	花火在折纸鹤为大家祈祷	我也一起来好么?「俺も一绪にお愿いしていいかな？」花↑↑

自由移动时间 *part4* 结束

地点：作战指令室
人物：全员
事件：出击前的最后总动员
最佳选项——“直到最后也不可以放弃！”最强力度．全员↑↑

（其它有事件场所——支配人室 枫的房间 卖店 事物局 蔷薇组的房间）



最终幕

上野公园又迎来了一个樱花漫天的季节，是个赏花的好时候呢。而且，这也是年轻的恋人们最向往约会的季节。看，远处走来了年轻的一男一女，在这到处孕育着浪漫气息的季节，满含浪漫诗意的樱花瓣雨下，他们也一定是一对恋人吧。

“从这里看去，帝都也终于恢复了以往的和平呢。”

“是啊……”

“今天，我无论如何都想到这个地方来……知道是为什么吗？”

“那是因为这是我们初次相会的地方吧？”

“呵呵……是啊，果然你还记得呢。”

“当然了，我怎么可能忘记这里。”

“虽然，我并不相信真的有命运这种事。但我却认为我与你的相会是命运的安排。”

两人默默地陶醉在这甜蜜的时光，仿佛时间已然停止。

两人静静地享受着这二人的世界，犹如世间为之消融。

“大神君，差不多我们也该走了吧？”

“嗯。对了，樱……下次能去我家么？我想把你介绍给我姐姐认识。”

“好啊……我一定去。”

不知什么时候，两个人的手已然握在一起……

花的生命　是短暂的
如梦幻般盛开的日子　总会逝去
啊　残酷的时间啊　无情之物
但是　在我的心中　永远盛开着
如花般的你

（完）　文/铁杆合作组





光明之魂

~ 极速之卷物 ~

有光就有暗，有正就有邪。俗不可耐但又永恒的对立关系。SEGA 为 GBA 量身打造的光明系列最新作。一度被媒体誉为 PSO 之掌机版。因本作可四人联机作战，故单机游戏只可体会光明 50%之精髓。不瞒各位，本作故事很俗，绝对。但也必须要说，很好玩，绝对。当暗黑势力降临的时候，光之军团的四位战士，背负命运踏上征讨黑暗之路……谨以此文为《电软》八周年庆典献礼。并写给所有热爱 SEGA、热爱光明的人们。

GBA	厂商：SEGA	类型：RPG
	发售日：2002.3.28	售价：5800 日元

光之导师助言

1 本作一旦进入迷宫则完全即时战斗。故做好一切准备乃必须。万不可以为调入转备菜单就可暂歇片刻。因为不管你在做什么，敌人可不会闲着。L 键为武器切换，A 键攻击。R 键为道具切换，B 键使用。当 HP 槽旁出现 SOUL MAX 字样时，按选择键则可放“宝”。

2 不同武器的运用甚为关键。如战士，遭遇大批敌人围攻时，使用攻击面最广速度最快的刀是最佳选择。直线攻击距离最长的矛则对力量型敌人的游击战有利。而威力最大但速度最慢的战斧则对某些敌人有奇效。

3 先小人后君子。战场之上，敌人万千。其中小人者，当属缩在角落专放冷箭的弓箭手和雷电系敌人等等。小人，正乃必重点扶持对象，否则必将四面楚歌。

4 定位大法。此名词在空战游戏中使用率极高。在本作中也意外的有效。对于大部分 AI 不是很高的敌人来说，只要找准合适的地形，显赵子龙单骑救主之勇成为可能。故初到战场绝不应盲目动手，先到处逛逛，越复杂越多 90 度转角的地方正是攻守兼备之福地。而一马平川常为蛮夫之葬身处。切记。

5 鉴定大法。和不思议迷宫系列一样。本作中也有大量的未知物品“？”。有两种方法可以鉴定之。一是花钱找鉴定师帮忙。二是使用在迷宫中得到的鉴定之卷物无料（免费）鉴定。前者对于我等军饷本就不高的缺铁者来说无疑奢侈。后者通常又是大炮打了蚊子，鉴出些废品。其实只要把“？”先拿去鉴定师处问个鉴定价，要价高的通常为极品无疑。

6 本作共有四个职业：人类战士、龙族战士、弓箭手、魔法使供玩家选则。名字、肤色均可自定。其中，人类能力平均。龙族为力量型，速度慢。弓手为技巧型。魔法使不可装备武器，是唯一可使用魔法的职业。笔者使用人类战士，起名 SEGA，初始肤色。因使用角色的不同，敌人和石碑等的出现地点有可能随机变更。

远古，黑龙的暗黑势力再度军临天下。地狱火肆意吞噬着大地……

大陆最南方，光之军团的基地。光之战士 SEGA 被四位长老召唤入队，在营帐前，接受史上最艰巨的两个字：讨伐！其实我方基地就建在一个祥和的村庄里。先四处走走，熟悉一下环境吧。诸如武器屋、防具屋、道具屋等等基础设施在这里都能找到。而村民们也对我们的战士充满了信心。一番话甚感温馨。另外在村东南部的井旁有个人说如果收集到同样的矿石三块就可以……。

好了，现在不是休闲的时候。稍整装备就可以出村了，挥师北上 1 号任务之战场。首战自然是几乎没有任何难度可言。完全是让玩家试试手，熟悉一下系统。一般只快速按键挥刀，无需操纵，怪物自会躺平。只要稍加留意一青色敌人的攻击即可。在迷宫中如果战死，会直接返回基地。不用从头打，可以接着战死的那层继续战斗，道具也不会消失，但是铁的话，残念。故，应养成储蓄的好习惯哦，以免夜长梦多。而“天使之羽”也是逃命之必备道具。经过三层迷宫后，地上出现了一个红色旋涡，这便是通往 BOSS 的传送点了。而 BOSS 不是他人，正是在开场动画中露过脸的四蛇兽人。这厮倒有些本事，与之战斗只可动脑。在其旋风状态下，可躲藏在场地的右上角，静观其变，盲目追杀之必吃苦头。等它疯狂了一阵，由旋风状变为蛇攻击的过程就是出手的最佳时机。最后其困兽尤斗会放几个跟踪魔法弹，稍加留神即可。而对于动作神经不太发达的玩家来说，万一敌不过也没必要死撑，至多再回迷宫练练，长经验、铁、强化装备再屠之不迟。

首战告捷，自是信心倍增。返回基地后，人马族长老会给咱们恢复体力（今后只要与之对话即可），并告知下一次还需多少经验值升级。而与最左的导师对话，他会提供下一次战役的 BOSS 情报：这次的战场是在地下迷宫，而要击败 BOSS 巨神战士的关键词则是制御球（？）。另外村中在武器屋和防具屋之间有个神秘的忍者，与之对话得到一个小恢复后他就遁形而去（？）。整装赶赴 2 号任务之地下迷宫。在第二层迷宫要留神地上的尖刺机关。第四层一上来就有大批史莱姆围攻，应立即退到角落使用快刀抗之，并最后出现的红色史莱姆较皮实，需小心应付。而整个地下迷宫，一种青色敌人攻击力较高，最好逐个应战，针对其出招慢的弱点快刀袭之。最后一层的红色敌人具有召唤能力，而定位大法则专为其打造：将之引到 90 度转角处，令其定位，再换上大砍斧……（够毒啊）。此处之关底也就



是之前情报中所提到的巨神战士，其实应该说是机械比较妥当。而此物正是暗黑军准备量产的杀人工具。那还了得，问问俺们答不答应先。所幸此鸟起初（汗）没啥大本事，只要注意其火炎喷射和巨手攻击即可。弱点在其鼻子，推荐使用矛攻击之。KO 之只是时间问题。但将其铁甲击破后，长老所说的“制御球”出现了，虽然只是个球滚来滚去，但其难缠度 N 倍于前。倘若没有绝对的耐心，必前功尽弃。

将敌人的魔兵器量产计划击破后。再返基地加血整装。从长老处听取到下一个任务的情报：此次

休闲假日别徘徊

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，**保证您在7天内收到物品。**所有货物全额报价。真正实现购物零风险！

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

本月特价：GBA＋GBA卡带(任选)＋GBA高效15小时充电器＋七彩腰包＋GBA专用耳机＋GBA专用卡盒＋GBA原装贴膜＋GBA皮套＋GBA高亮度灯690元

时尚主机



任天堂128位
NGC游戏机
价格1680元



任天堂32位手掌机
GBA原装机480元
GBA(日)橙、黑550元
GBA(限)主机1080元



微软XBOX原配制2350元
微软XBOX主机＋生与死Ⅲ 2780元
微软XBOX限定版3280元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2惊喜套装30000型(双振动手柄＋原AV线＋原装大电源＋原装DVD游戏＋原装8M记忆卡＋DVD直读＋PS支架＋PS2专用背包＋多款DVD游戏)2880元　单机原配制(30000型主机＋PS2原装振柄＋原AV线)1890元

PS2 10000型(双原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋原版游戏)5880元(含特快邮费)
PS2 15000型(原震手柄＋原8M记忆卡＋原驱动盘＋原AV线＋原分量端子线＋PS2支架＋直读)4500元(含特快邮费)
PS2 18000型(原震手柄＋原装遥控器＋原AV线＋PS2支架＋电源线)3350元
PS2 35000型(双震动手柄＋原AV线＋PS2支架＋电源线＋正版GT3)2600元

NGC套机：NGC主机＋双手柄＋原AV线＋电源＋变压器＋NGC4M记忆卡＋NGC原版游戏(任选)2250元

DC日/美/欧A版套机(原AV线＋modem＋原装1M夜晶记忆卡＋原装震动包＋原装双手柄＋原版游戏＋上网盘＋电话线＋电源)1180元/1080元/1050元单机950元/820元/790元
DC日/美/欧B版套机(原AV线＋modem＋组装4M记忆卡＋组装震动包＋原装手柄＋VCD卡＋电源＋多款游戏)750元　单机580元
PSone原装套机(原装光头)102/103型PSone主机＋PSone原震手柄＋PSone专用金手指卡＋PSone原装电源＋原AV线＋PSone原装背包＋多款PS游戏850元/880元　102/103型单机680元/690元
PSone组装套机(组装光头)102/103型PSone主机＋双震动手柄＋原电源＋原AV线＋PSone记忆卡＋PSone专用金手指卡＋PSone原装背包＋多款游戏750元/780元　102/103型组装单机580元/590元
PS7501/9002型原装套机(PS主机＋PS原震手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏)950元
PS7901/9002组装套机(PS主机＋PS双震动手柄＋PS金手指卡＋PS电源＋原AV线＋PS原装记忆卡＋多款游戏)680元
GBC(限定版/普版)套机(GBC＋GBC充电器＋GBC七彩腰包＋GBC夜用灯＋GB金手指＋任选100元内GB卡)590元/480元
GB超薄套机(GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡)360元
GB厚机套机(GB薄机＋GB充电器＋GB七彩腰包＋GBC夜用灯＋金手指＋任选100元内GB卡)220元
WS套机(WS主机＋任选WS卡带1盘)280元　WSC套机(WSC主机＋任选WSC卡带1盘)780元　NGP套机/NGP彩机＋任选NGP卡带1盘580元

主机邮费35元　掌机邮费20元

二手主机

9成新PS2套机(PS2主机＋双震动手柄＋原8M记忆卡＋PS2DVD直读＋AV线＋PS2电源＋PS2游戏)1900元
8成新PS5501/7501/9002套机(PS主机＋双震动手柄＋PS电源＋AV线＋PS原装记忆卡＋PS多款游戏)490元
8成新PSone套机100/101/102/103型(PSone＋双震动手柄＋PSone电源＋AV线＋PSone原装记忆卡＋PSone多款游戏)550元
8成新DC美/日/欧版套机(DC主机＋双手柄＋DC4M记忆卡＋DC震动包＋AV线＋DC电源＋多款游戏)550元
9成新GBA套机(GBA主机＋GBA卡任选＋GBA充电器)500元　9成新GBC套机(GBC主机＋GBC充电器＋GBC卡带任选)300元
9成新GB超薄套机(GB薄机＋GB充电器＋GB合卡)150元　8成新GB厚机套机(GB厚机＋GB卡)90元
9成新NGP套机(NGP主机＋NGP原版卡)420元　9成新WS/WSC套机(WS/WSC主机＋WS/WSC卡1盘)180元/350元

游戏配件(免邮费)							
PS2原装VGA	280	PS2手柄4分插	120	PS2原装光头	480	DC SFC模拟器	40
PS2原装分量端子线	270	PS2原装40G硬盘	1780	DC VGA	60	DC MD模拟器	30
PS2原装8M记忆卡	220	PS2原装modem	1350	DC FC模拟器	30	DC NGP模拟器	40
		PS2组装方向盘	450	DC GB模拟器	30	GBA 64M/128M刻录卡	590/750

游戏饰物及其它免邮费					
FF10/FF8项链＋戒指	35/25	FF10/FF8 ZEP打火机	35	合金装备笔盒	40
FF10/FF8夜光手表	75/65	FF10/FF8烟盒	35	樱大战烟盒	40
FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
		合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

PS2、DC、GBA、WS、NGP正版游戏。特价DC正版游戏(美)波斯王子48元

品名	价格/邮费										
PS2合金装备2普/限	780/390	PS2维罗尼卡	320/10	NCG路易鬼屋冒险	400/10	DC樱大战2	520/10	GBA黄金的太阳	320/10	WS SD高达(黑)	180/10
PS2实况6	450	PS2鬼泣	420/10	NGC索尼克大冒险2	450/10	DC樱大战3(限定版)	790/10	GBA街霸Ⅱ X	280/10	WS SD高达英雄传	220/10
PS2机器人大战普/限	440/750	PS2决战2	390/10	NGC星球大战	450/10	DC樱大战4(限定版)	750/10	GBA龙战士2	270/10	WS机器人大战2地上篇	350/10
PS2王国之心	440	PS2实况5加强版	390/10	NGCVR射手3	480/10	DC维罗尼卡完全版	490/10	GBA三国志	280/10	WS机器人大战2宇宙篇	360/10
PS2 ICO中文版	350	PS2铁拳4	390/10	NGC生化危机	550/10	GBA火焰纹章	380/10	GBA玛莉奥赛车	280/10	WS机器人大战2银河篇	390/10
PS2 ZERO零	390/10	PS2VR战士4	390/10	NGC实况足球2002	490/10	GBA光明之魂	380/10	GBA游戏王5	320/10	WS午夜凶铃(黑)	280/10
PS2生与死(激斗)	420/10	PS2最终幻想X(国际)	490/10	NGC封神演义	450/10	GBA超级玛莉	240/10	WS太空战士(彩)	380/10	WS机甲战士(黑)	180/10
PS2心跳回忆3	390/10	PS2 GT3	350/10	NGC FIFA2002	450/10	GBA洛克人EXE2	260/10	WS太空战士(彩)2	430/10	WS梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2三国志战记	390/10	PS2寂静岭2	390/10	DC莎木	320/10	GBA恶魔城	380/10	WS机动战士(彩)	390/10	WS数码暴龙(黑)	260/10
PS2异度传说	430/10	PS2皇牌空战4	430/10	DC莎木2(限)	550/10	GBA GT－A赛车	260/10	WS GG格斗(彩)	390/10	NGP月华剑士	230/10
PS2鬼武者	290/10	PS2真三国无双2	420/10	DC特大号足球	430/10	GBA铁拳	320/10	WS宇宙大合号(彩)	380/10	NGP拳皇R1	220/10
PS2鬼武者2	370/10	PS2格兰蒂亚X	430/10	DC特大号足球2	450/10	GBA 机器人大战A	390/10	WS仙界传2(彩)	370/10	NGP侍魂	230/10
PS2幻想水浒传3	420/10	PS2GT2001	260/10	DC樱大战	490/10	GBA快打旋风	240/10	WS数码暴龙02(彩)	370/10	NGP12合1	340/10
		NGC明星大乱斗	450/10			GBA皇家骑士团	320/10	WS高尔夫球(彩)	360/10	NGP拳皇大富翁	240/10

GBA配件、GBA卡及GB新卡介绍　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费		价格/邮费	GBA卡	价格/邮费		价格 邮费				价格 邮费		价格 邮费
GBA配件全家福(15件套)	180/5	GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	48/10	GBA大富翁	45/10	GBA风之少年	48/10	GBA实况明星足球	63/10	以下GBA新卡介绍	
GBA充电器＋电源	35/5	GBA七彩腰包	35/5	GBA黄金太阳	63/10	GBA全日本GT	45/10	GBA皇家骑士团外传	63/10	GBA玛丽奥2	55/10	GBA银河之星	85/10
GBA高效15小时充电器	95/5	GBA七彩挎包	35/5	GBA龙战士	45/10	GBA GTA	63/10	GBA幻想水浒传	48/10	GBA洛克人EXE	48/10	GBA携带电兽2	85/10
GBA专用耳机	40/5	GBA盔甲	45/5	GBA恶魔城	48/10	GBA游戏王5	60/10	GBA机器人大战a	63/10	GBA索尼克	63/10	GBA街霸ZERO3	75/10
GBA组装贴膜	18/5	GBA摇杆	10/5	GBA恶魔城(中文)	63/10	GBA拿破仑	60/10	GBA纯情房东俏房客	95/10	GBA魔法假期	63/10	GBA游戏王6	120/10
GBA原装贴膜	45/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA街霸Ⅱ X	55/10	GBA口袋J联盟足球	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA龙战士2	55/10	GBA泡泡龙	55/10
GBA对战线(2条)	30/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA洛克人EXE	48/10	GBA沙龙曼蛇	55/10	GBA实况世界杯	85/10	GBA三国志	63/10	GBA火焰纹章	68/10
GBA对战线(4条)	45/5	GBA扩音器	25/5	GBA大战略	63/10	GBA寂静岭	95/10	GBA罪恶工具X	63/10	GBA特鲁尼克大冒险2	63/10	GBA封神演义	85/10
GBA专用灯	15/5	GBA车载充电器	40/5	GBA炸弹人	48/10	GBA哈丽波特	65/10	GBA拳皇EX	63/10	GBA机战A中文版	65/10	GBA光明力量	68/10
GBA放大镜＋灯	30/5	GBA玛里奥	48/10	GBA钻地先生	45/10	GBA信长野望	63/10	GBA铁拳	63/10	GBA大战略2	65/10	GBA炸弹人2	68/10
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	63/10	GBA机器猫	45/10	GBA快打旋风	48/10	GBA实况足球	63/10	GBA黄金太阳(中)	75/10		

PC压缩动画，超低价，邮费15元；新到DVD原版动画，品种多样，价格电询，免邮费。

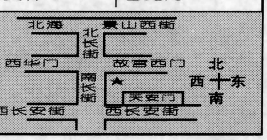
名称	PC片数						
强殖装甲	1·	高达W	3·	柯南剧场版	1·	街霸V	1·
风魔小次郎	1·	高达V	3·	青青6号	1·	3×3只眼	1·
龙珠	2·	高达X	3·	幽幽白书全集	6·	街霸完结篇	1·
灌蓝高手	6·	高达G，高达Z	3·/3·	DNA2	1·	安达充，棒球小子	5·
封神演义	2·	不可思议(青龙)	2·	逮捕令	1·	银河英雄传说外传	1·
橙路	3·	不可思义议(朱雀)	2·	剑风传奇	2·	新世纪福星战士(TV＋剧场)	2·
金田一少年事件薄	2·	超时空07TV版	1·	游戏王	3·	浪客剑心前传(十字伤)	1·
神行太保(圣子到)	2·	银河英雄全集	7·	机器猫	1·	中华一番	2·
圣斗士星矢系列	2·	头文字D	1·	樱花大战	1·	GTO，柯南TV	2·/7·
城市猎人	1·	圣斗士四大剧场	1·	猎和老鼠	2·	圣斗士全集	4·
罗德岛战记	2·	圣斗士北欧篇	2·	瑟男杰特	2·	安达元棒球小子后续	2·
高达08MS小队	1·	浪客剑心TV版	4·	新世纪福星战士(TV)	2·	蓝色力量	2·
		超－时空要塞TV	2·	少年街霸	1·	银装骑攻队	1·

游戏及动画原版CD价格30元/张免邮费

原声CD	七龙珠3
心跳回忆8	毕奇魂3
柯南5	中华一番4
金田一2	游戏王3
少女革命3	天使禁猎区1
秀逗魔导师8	BOYS BE1
万能文化猫娘2	棒球英豪1
天地无用8	BOY1
真女神转生4	电脑组1
守护月天3	浪客剑心1
樱井智2	快感乐园2
忍者乱太郎3	鬼武者1
烈火之炎2	最终幻想1
我的女神3	苍魔灯1

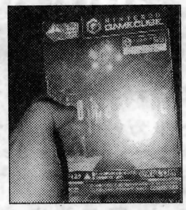
店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　收款人：赖伟涛

乘车路线：1路、4路、5路、52、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东



信箱:supergamefans@sohu.com & game@gameach.com

闯关族的家

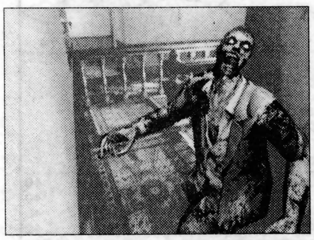


——生化+闪光灯就是这效果——

●很遗憾，无法赶及E3的精彩内容呈现给大家，只能再多等一期吧！开始制作这期家的时候离本届展会还有一个多月，耳边传来大量的惊人消息就已经令风林兴奋不已。敬请期待下期的综合报道。

●如风林预料的一样，AM2果然加入了GC阵营并推出VF10周年纪念作。随着SQUARE等大量厂商加盟，GC的软件阵容空前，希望能够诞生更多的原创游戏才好。

●GC生化三天销量11万，令人稍感失望。另一方面，NAMCO的唯一百万作品铁拳最新作也因为发售时机问题而遭到重创，三天累计销量18万，连NAMCO首批出货的50%都不到。这一成绩在铁拳家用版发售历史上还是首次，想来这也是NAMCO事先没有预料到的。好游戏并不意味着热销，我们已经习惯。



●前几天与某游戏专卖店波士闲聊，谈及XBOX时被波士一再叮嘱要小心购买。据其称已经发生大量划盘以及丢失记录等事件，原本风林以为日本那边出现的划盘风波只不过是偶一现象而已，没想到大量的例子就在我们的身边。风林的XBOX购买计划被迫从暑期推迟至年末。

●请想参加"天下一家"留名活动的玩友注意，来信一定要留真名，希望大家能够拿出诚意。另外，大家在结交玩友的同时也要慎重些，谨防不法之徒假借某店名义招摇撞骗。

●上海徐汇区的SAS君来信提醒风林"秘技天地"又出现了重复的内容(口袋251怪兽事件)。实在抱歉啊，当时风林刚接手该栏目，所以难免出些意外，作为"天地会"会长，俺一定会多多注意的。本期由于时间上的安排，成了风林的个人包场秀，希望不会被大家群殴。目前风林手中已经累计了不少热情的投稿来信，在下期将会完全"释放"。想当"天地会"会员的朋友快投稿来啊～～

●给大墙画廊来稿的朋友请注意，画稿尽量不要折，根据画稿的大小用信封寄来即可。如果可以在里面加一张硬纸板的话更保险。



↑武汉黑雨君的《电软》收藏。

●自从年初改版以来，杂志黑白页出现了不同程度的掉页现象，而且最可怕的是"家"正好在中间，掉页也是从家开始，一时间弄的风林头痛不已。

●虽然以前解释过多次，但有关GBA版本问题的来信数量仍然高居不下。其实所谓的港版GBA、日版GBA仅仅是产地不同，其他方面完全没有区别(要非说区别的话就是港版GBA里有中文说明书)。而产地CHINA的GBA更是质量一流，毫无所谓的"品质不同说"。希望这次解惑能够彻底帮助那些想购买GBA而因版本问题头痛的玩家。有时候，对于明显的商家炒作行为玩家自己还是应该有一定的鉴别能力，别钻了人家的套子。

●4.1事件——这个愚人节真可怕，游戏假新闻到处有，而且造假手段日趋高明，真伪难辨。尤其是"NIGHT2"的玩笑实在令风林大汗了一回。

●特别声明：原QQ号"54299383"已经暂停使用。风林发现该号被人盗用，请广大玩家注意，避免造成不必要的误会。

●请电子邮件来信的朋友注意，除了以前的supergamefans@sohu.com外，大家的来信还可以发往game@gameach.com这个信箱。由于来信量大，不得不启动双邮箱，大家把信发到哪个都可以。

●天气忽冷忽热，风林目前正徘徊在冬天与夏天的转换中……

●本月心情：兴奋得流鼻血(E3)。

家人唠嗑★ 叙叙家常

●我要感谢攻略，感谢秘技，感谢金手指。是你们让我对游戏失去兴趣，从而使我的钱包涨起来。

——来自互连网的读者

●昨天晚上俺爹看我玩儿GC的射手3和生化时惊叹，比任天堂的游戏强太多了!!

——玩友 董鑫

●电软的装订实在有问题！容易掉页。其实在中间放一页彩页广告不就得了！

——蔡华坤

●给老妈看了被刊登出的信后，她终于答应给我买PS2了！

——河南 巩强

●第四期"恐怖的电软生产车间"的照片还真是恐怖啊！从书上看好像还有一个人在那里站着，不会是丧尸吧？

——四川 睢攀

●八周年，"八"不算大，"年"却很大，而且你们的成绩也很大。看了七年电软，除了停刊，全都看了。作用很大，不光对个人，同样适用国家。

——辽宁 邓尧

●我是菜鸟——我怕谁？

——新疆 朱晶

●不怕大家笑话，我觉得好玩的不是什么FF等大作。我第一次买PS盘时淘到一张"古惑狼赛车"，虽然每次都跑最后一名，但仍觉得乐趣无穷。我一直认为，游戏没有最好最差之分，每一款游戏都会有喜欢她的人。

——东北林大 杨晓烨

●人活在这个世界上，本来就是一场游戏，来也匆匆，去也匆匆。游戏的真理也便是人生的真理——我以为。一个游戏就像是一块金子。是金子，我们就该懂得它总是有一天要发光的。

——湖北 张鹏

●中国人世代旧观念，玩游戏就没有出息的观念何时能改？游戏业在中国何时能撑起自己的一片天空？

——武汉 杰伦锋

●家里的批评少了，多的是华丽的赞美之词的堆砌，看着"欣欣向荣"的景象，可感觉上总是有个反差。因为任何事物总会多少有些缺点吧，尽管她看起来是那么完美。

——河北 张亮

●本人去年到一家游戏店打工，我深深体会到那些称为BOSS的人为什么称为BOSS，一张D版盘赚3－4元钱、组装的东西卖给一些外行人、买卖二手机以及维修等等。怎能让他们再赚黑心钱！

——北京 李何

●回想这八年，我实在感动的想哭。游戏的道路，在中国还是崎岖与漫长的，何时才能自豪的说：我是中国游戏迷！

——广东 陈世宁

●我是一名解放军军人。昨日去新街口一家大型电玩店，随着人流进去以后，哇！所有最新的大作GAME应有尽有，VF4、铁拳4、KOF……但万万没有想到的是，这些大作竟然没有丝毫想玩的感觉。我迷茫，我困惑……

——一个失落中的神经质男孩

●虽然电软抽奖没有作弊，但为什么没有我的名字？

——江苏 李小龙

●家用游戏在我国正处于一个过度期，价格的昂贵和极不稳定，导致游戏机市场发展缓慢，也许这将经过很漫长的一段时间，但终会有大展宏图的一天。

——河北 游佳鑫

●风林的头像太傻了……

——山西 崔荆龙

●装订有问题，中间几页特爱掉，而且又正好是家，能否想个办法，要不就"搬家"，要不就把广告放在中间算了。

——天津 家人杨永利

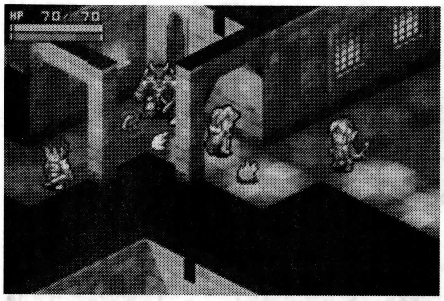
●我发现那些说不回信就寄炸弹的人的信都被回了，所以猜测风林是吃硬不吃软……

——四川 张代科

●记得曾经有读者提出可以在每期杂志做公益广告。这个本来非常不错的提议，当年却被无类以"公益广告＝爱护环境、保护动物"的等式否决了。但我想比如"食忌暴饮暴食，游戏忌没日没夜"这样的话语也算公益广告吧！

——SAM

的人物可有些来头，据说是魔王募下暗黑五将军之一。此人拥有瞬间移动能力，凡人接近不能。与之战斗的关键在于预测其下次的现身地。嗯，看来得有点心理准备才行。另一方面，还记得那个神秘的忍者吗，此时他竟也在村中大玩瞬间移动大法（吓谁啊），冲上去一把揪住这厮就可以白拿一大恢复。只可惜他被抢了一次就遁土了，估计是报警去了（笑）。事不疑迟，该出发了。这将军级人物所在的洞窟果然不含糊。每层都有大量的怪物候着，可谓是举步为艰。第四层必须随时留神巨石袭来。而这里的石头巨人也是皮厚的可以。别看它动作慢，如若一不留神给它来那么一下子可不是闹着玩的。定位大法伺候着。并推荐使用刀，因为三种武器对其伤害几乎一样。另，此鸟今后将大量登场（汗）。第九层的敌人马（不是人头马）速度快，AI 较高，定位大法对之难以施用，比较难缠，推荐使用战斧，还是留点神吧。 通过九层迷宫的考验，终于得以与传说中的



暗黑五将军之一的火龙交战了。此厮果然会从不同的地方出现，攻击手段有火球喷射、跟踪魔法弹和激光射线。其中激光射线威力巨大，一击拿下我方三分之二 HP 不在话下，比较恐怖。另外三种武器对其攻击力几乎相同，故使用快刀斩之为上。而发动攻击的最佳时机就在于其发招后慢慢隐身的瞬间。而最后时刻这厮竟然化身为一静止的火光（？），无疑和把脑袋埋入沙的驼鸟比美，愚昧，该杀！

成功了结 3 号任务后。迫不及待的返回基地。从长老处探听下一个猎物的信息。这次的 BOSS 和之前灭于刀下的火龙同属暗黑五将军，乃一操纵人形兵器的女杀手。OK，闲话少说，Let 'go。目标，4 号任务之异次元之森。此地大量出现敌弓箭手。另外，还记得村中井旁的那个人吗，他所说的矿石在此地就能收集到，多多的杀敌吧，不要急着过版。通过 10 层的魔之森，终于到了关底大战的时候了。彼女的实力果然不可低估。她所召唤出来的假身，对我方施以冰弹及落雷狂袭。通常很难在其疯狂致极的攻击下坚持太久。而如果之前的升级能力点数分配，着重加强了对冰魔法的防御能力，则会稍微好一点。与之对决是没有太多的时间给你周旋的。如何用最快的速度找到其真身就是成败的关键。通常假身是挨不了几下重击的，而遇上较皮厚的则必为真身。无疑如果能将其引（逼）到角落远离假身骚扰则更完美了。总之切记此战必须“火眼”，速战速决，否则还没等你回过神来早已惨死于其众傀儡的流星雨下（笑）。

送她老人家回娘家后，就可以带着在魔森得到的矿石回基地找那个炼金术士。但并不能保证炼出来的东东能用，指不定是其他三种职业专用的（倒）。所以此时联机通信就变的很重要了。而第三个暗黑将军就被长老形容的比较可怕了：拥有一击必杀之技（汗），其两个底下触角更是了得……总之很强很强就对了。备齐道具后，我们的勇士毅然朝 5 号任务所在地大陆东南部的神殿出发了。好在神殿地形曲折，大大有利于我方作战，活用定位大法可事半功倍。但此地出现了如镰刀鬼、二足喷火怪等一干新的怪物，需要重新摸索对敌战术。另外骷髅兵等一些老面孔也开始带有雷电属性了，故相应加强对雷的防御能力。而第六层宫殿的设计则颇有意思：红地毯（奥斯卡？）、通道两旁立满石像（影迷？）、当接近时石像变活展开攻击（少林铜人巷？）。以上，打者方知吾意，纯读者……残念（笑）。有了之前的经验，相信诸位打手的技艺已经渐入佳境了吧。这区区十层宫殿自是不在话下。直奔 BOSS 老巢。那厮死到临头了还要摆出一副嗜血狂魔的架式，口出饮用新鲜人血之狂言。好啊，I 成全 YOU，给你 N 罐蕃茄酱尝尝（笑）。最可笑的是这厮完全一副吓唬人的纸老虎模样。什么一击必杀技，只要备齐恢复道具直接冲上去来硬的就行了（汗）。倒真开始怀疑长老有点“牛在天上飞，他在地上吹”（长老语：啥？熟归熟，你这样毁谤我一样可以告你）。

轻松得胜后，再返基地报赏。下一个，谁？说吧：五将军之四，水中潜伏得意，强力毒气攻击上手。NO PROBLEM，俺光之战神（开始臭屁了）要你三更死就别想五更活。6 号任务之水路战场进阶，这里的地形和神殿相似，但敌人明显以速度、毒属性具多，且来势凶猛。相应带点解毒道具有好处。在第六层迷宫，敌雷系魔法使登场，应对其优先伺候着。而这里的“神速之石碑”阅读后，全身金光，出刀如风，应善加利用。第九层的巨型火龙实力相当于中 BOSS，不可小视，需提防其地雷震，随时准备恢复 HP。这种巨龙在第十层还有一条，浴血屠龙后我方消耗必然。建议使用天使之羽飞回基地补充道具，为接下来的 BOSS 战做好准备。一切就绪后咱就去会会所谓的“水鬼”。BOSS 战的场地设计地颇有内涵。水鬼会从毒液池上任意的一个水洞中现身喷毒攻击，而咱们就是来往于各洞口看准机会给之当头棒喝，咋看咋像是在玩“打地鼠”（暴笑）。SEGA，I 服 YOU。

234，全部屠于刀下。杀的暗黑军团就剩下最后一根独苗了。而据长老所言，那厮乃一善使魔法攻击之妖人（你是妖但还有人性，就不是妖，是人妖）。这 7 号任务的所在地是大陆最西部的“魔塔”。此处敌弓箭手、雷电师大量埋伏。在第五、六、八、九四层均有巨龙登场。因此会打的比较艰苦。常飞回基地补充道具吧。第七层的上楼传送点每楼有一远一近、一真一假两个，应舍近求远。最后做掉一条冰龙后，红色旋涡终于出现。回村整装，杀啊——BOSS 分别操纵着红（炎）、蓝（冰）、绿（力）、黄（雷）四种属性的魔剑。而此战正是考验打者综合防御力的时候。当然，看准机会，以攻为守永远是极上战法。比较搞笑的是此狂人张口闭口的“艺术”，就连死了都还要说“乐”。真怀疑他和 MGS2 里的炸弹胖子是同一间（精神）病房的室友（暴笑）。

当魔人最终消失在光雾中时，长老突然现身，告知咱们的光之战士：真正的战斗还只是刚刚开始，此时，在大陆的最北边暗黑魔王的据点，黑龙已经出现。而这魔王更号称为“究极之破坏者”，强大自是不用多说，与之对抗需要莫大的勇气和绝对的信心……期盼已久的最终决战终于来临了。重返基地，疯狂购物，啥贵买啥，换上精良装备，带足最强道具。我不入地狱谁入地狱：这魔王的老巢怎一个乱字了得。就好像随时随地都有一群大头苍蝇围着你，恢复道具消耗巨大。更应随时准备使用天使之羽逃出升天。第三层的守护之石碑，可红光护体，一时防御力巨高，还有十三层的炎之石碑也应善用之。在迷宫中得到的“？”未明道具应速速鉴定之，其中有一把最强之剑，万勿放过。第四、十二层有冰龙，第六层有火龙。第九层更是一上来弄俩火龙伺候着你（汗）。当在第十五层干掉一条恶龙后，最后的旋涡出现了。

决战即在眼前，最后一次飞回基地做最终战的准备吧。把道具栏中其他不想干的物品全部卸下，装满大恢复。怒喝一声：BOSS，俺来也！暗黑魔王是一条三头巨龙，和其他游戏的最终关底一样，单就其体型就占了战场的三分之二（要不怎显示其身家高贵）。其攻击手段更是啥很使啥，什么喷火、吐冰、落雷、冲击……十八般兵器轮流伺候着咱这身子骨儿（汗）。而且它的龙头还有 N 次再生能力（大汗）。一番惊涛骇浪的玩命后，手起刀落割下其最后一颗龙头……不用说，几位长老又不失时机的出现了（俗不可耐），合力召唤出光之神剑再一次将魔王封印……而我们几近力竭的勇士，终于可以用心体味一下大战后夕阳印染在海平面的余辉。

阳光总在风雨后，请相信有彩虹！

文/光之导师：南昌　严俊

□□□ 玩家专用秘技

骗钱大法：去武器或防具屋，先拿起自己的一样道具，按两下 R 键然后放下，再去拿 BOSS 的东西移到自己的那件道具上一格，按 R 键再按 A 键确定，即告把 BOSS 的东西卖给 BOSS。

超能力之名：分别给战士起名マックス，STR 值 + 10。龙族バリュウ，DEX 值 + 10。魔法使アンリ，INT 值 + 10。弓箭手ハンス，VIT 值 + 10。

狂人专用秘技

本作角色升级后有能力点数供玩家随意分配，如攻击力、HP 值等各项能力值。以此给玩家最大的空间来培养出自己风格喜好的角色。也就是说有无限选择可能。其中当然还包括“不用”！就拿原始能力攻关。此法类似于不改机体的机战狂人。甚为变态（自虐）。笔者也只是熬到 4 号任务便已难以忍受。正常人切勿效仿（笑）。

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心隆众开业！

好消息

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

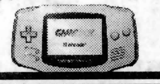
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

电话/传真：010－64031591　模型模型中心热线电话：010－64035610

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

快　热卖中！　实惠便宜在嘉兴！

"五一"NGC特价1680元
NGC生化危机价格4？？
GBA烧录卡128M＋烧录器580元



GBA 价格 499 元
(日本原装)

微软 XBOX 美、日版价格 2680 元

原装主机

任天堂原装128位NGC(原装电磁震动手柄，电源，AV线)	1780元	邮资30元
索尼原装限定版PS2 30006型(原装电磁振动手柄，原机AV线，电源线)	1950元	邮资50元
索尼原装PS2 30000型(原装电磁震动手柄，原机AV线，电源线，保修半年)	2030元	邮资50元
索尼原装PS－ONE(原装震动手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡)	670元	邮资30元
索尼原装PS－7501(双手柄，AV线，电源，保修半年，终身维修卡)	650元	邮资30元
世嘉原装DC－欧版(原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年)	790元	邮资40元
世嘉原装DC－美版(原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，56K调制解调器，保修半年)	750元	邮资40元
世嘉原装DC－日版(原装手柄，震动器，AV线，110V－240电源，保修半年)	650元	邮资40元

DC原装光头140元
原装PSⅠ光头170元
原装PSⅡ光头280元
(外省客户请电询) 邮费10元

掌机系列

原装任天堂32位彩色手掌机499元邮费20　原装SNK16位彩色手掌机 470元 邮费20　原装百代16位彩色手掌机480元 邮费20

原装任天堂GB彩色手掌机 390元 邮费20　原装任天堂GB薄机 265元 邮费20(邮购GB配件价格请参考3月份广告)

GBA卡大全　GBA卡和GB卡免邮费　GBA配件邮费5元

GBA卡 — 新卡推荐

火焰之文章	79	西方大陆战记	95	三国志	69	玛莉奥1	49
光明之魂RPG	79	游戏王6(128M)	165	龙战士1	50	怪物公司	75
光明之魂格斗版	85	口袋摄影(128M)	165	龙战士2	53	叮当猫2	83
炸弹人2(红、蓝)	75	泡泡龙	56	少年街霸3	电询	大盗武佑卫门	65
机械天使	105	厨房大作战	75	拳皇EX	69	古惑狼	75
棋胜	75	欧洲拉力	75	铁拳	69	妖怪道士	83
真人快打	79	口袋电击兽	96	恐龙危机	98	养龙的人	75
极线小轮车	79	洛克人2	73	恐龙岛	75	封神榜	83
幸运鲁克大冒险	70	实况足球2002	69	侏罗纪	75	美少女公司	83
索尼克	70	J联盟实况足球	100	皇家骑士团	69	机械化兵团	73
玛莉奥2	52	德鲁尼克大冒险	71	黄金太阳	69	足球小将	74
烈火之炎	75	海陆空大战2	88	恶魔城(中文)	69		
魔法假期	69	坏玛莉4	69	机器人大战A中文	69		

机甲钢板	85	F14战斗机	57	垂钓巴斯鱼	75	空中管制员	75
机甲兵团	85	雷霆战机	57	世界拳击	75	翠儿大冒险	75
怪兽猎人	85	寂静岭	115	大富翁5	55	风之古利亚	63
ZOE	79	大战略	75	全日本GT	68	沙藤曼蛇	59
幻想水浒传	69	街霸	76	GTA赛车	69	凶宅	75
亚特兰地斯	75	恶魔城	85	全明星赛车	63	成龙	75
美少女战士	75	玛莉奥赛车	52	日本摔脚	69	哈哩博特	79
X－MEN战士	80	洛克人	70	玩具兵人	69	雷曼	85
蜘蛛侠	79	火爆手球	73	游戏王5	75	纯情房东	78
罪恶工具	69	蜜蜂丁克大作战	75	游戏王4	75	扁蝠侠	75
信长野望	85			拿破仑	75		
黑衣特警	75	炸弹人	59	蚯蚓战士	75		
雷神之垂	75	钻地小子	55	模拟赛马	95	GBA原装电视连接器	550
东尼滑板Ⅱ	90	叮当大冒险	75	日本J联盟足球	110		
滑板小子	75	超级猛男	110	高尔夫球	75		
极线运动	80	逃太郎	75	Q版赛车	75	GBA原装金手指	165
3D战机	55	麻雀刑事	75	快打旋风	53		

GBA格斗摇杆	15元
GBA格斗手托	15元
GBA原装放大镜(带灯)	35元
GBA高亮度夜视灯	25元
GBA对战线	18元
GBA原装屏目	15元
GBA高效充电宝	25/55元
GBA专用包	28元
GBA格斗盔甲	19元
GBA黄金太阳(攻略)	20元
GBA原装高亮度灯(可调光	40元
GBA皇家骑士团(攻略)	20元
GBA恶魔城(攻略)	20元
GBA机器人大战A(攻略)	20元
GBA魔法假期(攻略)	20元

GB游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB彩色单卡 — 特新推荐　GB金手指39元！

风来之西林2(中)	55元	星之海洋	39元	红色警报(彩)	45元
卧虎藏龙(中)68元		孤岛冒险2(中文)	45元	时空之章(中文)	29元
生化危机(中)真	58元	赌神之战－野猫	58元	大地之章(中文)	29元
傲视三国(中)	65元	勇者斗恶龙3(中文)	44元	心跳回忆(中文)	50元
哈哩博特(中)	48元	炼金术士 中文	68元	真女神转生(中文)	42元
红警(中)	68元	牧场物语3中文	29元	合金装备(中文)	38元
封神榜(中)	45元	古墓丽影(中文)	58元	鬼武者(中文)	29元
洛克人X2	24元	樱花大战(中文)	68元	水浒神兽(中文)	75元
风来之西林2	39元	口袋王国(中文)	45元	勇者斗恶龙怪兽2(中文)	59元

坏玛莉2	35元	游戏王4中文	58元	NBA2001	43元	吞食天地3(中文)	25元	第二次机战中文	32元
坏玛莉3	36元	塞尔达中文	25元	实况2000	43元	孤岛冒险Ⅰ(中文)	30元	第五次机战中文	26元
水晶中文版	29元	塞尔达日文	32元	玛莉3	34元	魔界村(彩)	35元	篮球飞人2	20元
口袋金中文	22元	心跳体育版	44元	拳皇2000	29元	烈火战车(彩)	45元	太空战士4中文	25元
口袋银中文	22元	心跳文艺版	44元	流行音乐4	46元	口袋红中文	26元	赌神2	22元
口袋金日文	25元	大富翁中文	25元	NBA2K1	37元	口袋绿中文	26元	魂斗罗6	13元
口袋银日文	25元	勇者斗恶龙中文	36元	超级机战F中文	27元	口袋黄中文	28元	三国志中文	23元
游戏王1中文	29元	三国志2中文	26元	新洛克人X	29元	口袋青中文	26元	忍者龙剑传	13元
游戏王2中文	39元	玛莉网球	36元	格斗四人组(彩)	40元	拳皇97	27元		
游戏王3中文	25元	NBA2000	35元	侏罗纪3(中文)	28元	月影村的怪物	25元		

GB手掌机合卡目录

007002	97、96、洛克人2、魂斗罗、钢弹、坦克大战、太空斗士	58元	12C03	天使之翼2/国际足球98/灌兰高手/J联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40元
004002	口袋妖怪－金/太空战士4(中文)彩色七龙珠 第5次机战(全中文)	55元	JPS－0A2	花木兰/格斗96/洛克人世界3/小叮当2/忍者龟3/魂斗罗2/乱马1/2/一对一兰球/BB战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48元
007001	勇者斗恶龙、第二次、三国3、龙珠Z、忍龟、玛莉、食鬼	56元	009001	格斗天王97 洛克人3 忍者龟3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49元
004004	游戏王3/口袋妖怪－绿/第5次机战/口袋妖怪－黄(全中文)	56元	010001	格斗97 龙珠SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克大作战 大富翁	49元
AK401	第二次、太空战士4、吞食天地、三国志3	56元	GPS018	玛莉欧5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	46元
AK005	游戏王3、口袋黄、大战略、三国3、第二次	56元	JPS－022	格斗96/幽白1、2、3、4/乱马1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之迷/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第5次机战(中文)魔法球	56元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪(金 黄 红 蓝 绿)宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115元
005002	太空战士8/三国志/口袋红/吞食天地3(中文)忍者龟	56元	2038	格96/洛克2/幽白4/魂斗罗1/雪人兄弟/法拉力/忍者蛙2/足球2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块	48元
006001	口袋银/FF4/机战5/第5次机战/大富翁/七龙珠(中)魂斗罗6	68元	01003	口袋红、绿、蓝、太空战士4、第二次、信长野望、玛莉医生、坦克大战、网球、炸弹人	65元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战5/数码暴龙4/三国志(中)	68元	AK008	新合卡82合1绝不重复	76元
2034	格斗天王96/双截龙1、2、3/洛克人1、2、3/魂斗罗1、2/中国拳外传/世杯足球	47元	009002	格斗王95 格斗王96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	33元

日本百代手办 黄金版圣斗士

山羊座	70元	金牛座	70元
双鱼座	70元	处女座	70元
天秤座	70元	射手座	70元
金狮座	70元	棉羊座	70元
天蝎座	70元	双子座	120元
水平座	70元	巨蟹座	70元

青铜版圣斗士

星矢	60元
紫龙	60元
冰河	60元
瞬	60元
一辉	60元

(邮费均10元)

精装彩色攻略

最终幻想7	27	午夜列车	20	牧场物语3	20	吸血迷城	20
最终幻想8	23	游戏王(PS)	25	真三国无双2	20	三国志7	23
最终幻想9	15	龙战士4	20	寄生前夜2	15	樱花大战3	18
最终幻想10	20	基恩系谱	20	寄生前夜1＋2	20	莎木	15
永恒传说(原装)	25	机器人大战A	15	鬼屋魔影4	15	莎木2	20
勇者斗恶龙7	20	机器人大战A外传	20	放浪冒险谭	20	病血(Illbleed)	20
射雕英雄传	20	机器人大战A(DC)	20	创造球会特大号	20	鬼武者	20
大航海时代4	20	SD高达G世纪F	25	J联盟创造球会3	16	GT3(原装中文版)	20
合金装备	25	SD高达G世纪If	20	寂静岭	22	永恒的阿卡蒂亚	23
生化危机2＋3	22	SD高达英雄传	20	寂静岭2	20	仙界通录正史	20
生化危机(枪版)	20	恐怖反应1＋2	20	鬼泣	20	恶魔城年代记	20
龙骑士传说	27	鬼神降临传	20	恐龙危机1＋2	20	PS2、PS、DC金手指	25
女神异闻录罪与罚	20	战国梦幻	20	纹章传说	20	(邮费1本4元，2本6元)	

本模型中心模型数量很多，因版面限制，不能详细列出，凡在本店购模型者，送模型详细目录一份(单邮目录请付5元邮费)

酬宾 在模型中心购物，送会员卡一张，有更好的折扣等着您！

嘉兴模型中心原装高达模型目录

货品名	型号	价格	邮费
75681 新	1:60PG RX－178MK2	1500	40
05569 新	1:100 MG 阿姆罗专用Z高达	300	20
05570 新	1:100 MG RX77－2高加侬	300	20
05571 新	1:100 MG G神高达	250	20
05572 新	1:144 MG GP03S高达	160	15
75680	1:60PGZ高达	2000	40
48129	1:100MGRX－78－2高达	250	20
48517	1:100MG MS－06F/J渣古Ⅱ	250	20
52673	1:100MG Z高达	300	20
52969	1:100MG RX－78 Ⅲ高达	250	20
57919	1:100MG GP－01高达	250	20
59766	1:100MG GP－01FB高达	300	20
61220	1:100MG GP－02高达	400	20
61680	1:100MG RX78－2高达	350	20
70949	1:100MG RX78高达(NT－1)	300	20
71420	1:100MG 超级高达RX－178	400	25
71690	1:100MG zzYM DP	400	25
71691	1:100MG GRUN－79N	300	20
72574	1:100黑色渣古	300	20
72576	1:100大魔	400	25
74440	1:100武装大魔	400	25
76372	1:100MG RX－78高达	300	20
77072	1:100MG MSN－04沙渣比	800	40
77634	1:100MG RX－79G高达EZ8	300	20
78212	1:100MG RX－93 V高达	500	40
10036	1:100MG MS－18E金宝帆	400	40

货品名	型号	价格	邮费
08827 新	1:100MG 东方不败	280	20
07724 新	1:100MG 量产Z高达	300	20
78212 新	1:100MG RX－93V高达	500	40
48287 新	1:60MG W－飞翼零式(TV版发光型)	350	30
100567	1:100MG MS－07B3老虎	300	20
100584	1:100MG MSN－100金百式	450	25
101788	1:100MG RX78GP03S高达	350	25
103328	1:100MG RGZ－91 RE－GZ	400	25
104021	MG 1:100 AMX－004戈碧尼	400	25
60625	1:60PG RX－78－2高达	1200	40
72572	1:60PG渣古兵器套装	300	20
77659	1:60PG 0型装备飞翼高达	1500	40
47165	1:100W－1飞翼高达	150	15
47166	1:144 W－01飞翼高达	50	10
47223	1:144 W－02双龙高达	50	10
47366	1:100W－2双龙高达	150	15
48288	1:100W－4 0型飞翼高达	150	15
48815	1:100 W－高达艾比安	150	15
49512	1:100 W－6雅朗高达	180	15
49513	1:100 W－7超级死神高达	180	15
57137	1:100 EW－0型飞翼高达	200	15
59769	1:100超级死神高达	200	15
61209	1:144 EW－01型飞翼高达	100	15
8652	1:144西渣古	120	10
8653	1:144量产渣古	120	10
20267	1:144FA ZZ高达	100	15

货品名	型号	价格	邮费
07719 新	1:550HG AMX－002	120	15
07720 新	1:144HG MS－14F S重装红勇士	150	15
08020 新	1:100HG GP03S运输机(长达1米)	2800	80
55153	HG新世纪EVA－零号机	250	20
55154	HG新世纪EVA－1号机	250	20
55155	HG新世纪EVA－2号机	250	20
55156	HG新世纪EVA－3号机	250	20
56321	HG新世纪EVA第十三史徒	250	20
03908	1/550 2X78－GP03运输机	150	15
61210	1/144EW－03重炮手高达	80	10
61211	1/144 EW－2托古斯Ⅲ	80	10
61213	1/144 EW－05死神高达	100	10
61214	1/144沙多洛高达装备	80	10
61215	1/144 EW－06双龙高达	100	10
61216	1/100沙班战友	200	15
77149	1/144飞翼高达	60	10
77150	1/144 0型飞翼高达	80	10
77151	1/144死神高达	60	10
77153	1/144双龙高达	60	10
77156	1/144沙多洛高达	60	10

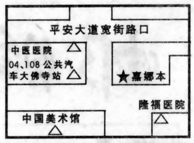
注：购以上模型物品打8折优惠，邮购时请写清货品号和型号。如有不详，请电询。

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com　http://www.jiaxingTVGAME.Yeah.net 欢迎浏览

主力经营：XBOX、PS2、NGC、GBA、PSone、DC、等日本游戏精品及各种限定版产品。

嘉娜本游戏精品屋

地址：北京东城区美术馆后街68号



主机		发烧地						原声CD	
XBOX(日版限定)	5600	限定樱花 ZIPPO	720	PS2 外置硬盘	1800	PS2 键盘＋鼠标	880	樱花 1	180
XBOX(日/美)	3650/3550	限定鬼武者 ZIPPO	880	PS2 原装支架	780	PS2－8 记忆卡	210	樱花 2	230
PS2－30000	1980	PS2DJ 键盘＋盘	1280	PS2 GT 方向盘	920	XBOX 遥控器	385	樱花 3	380
NGC	1800	PS2 钢琴键盘＋盘	1380	PS2 原装遥控器	180	XBOX 手柄	380	鬼泣	50
GBA(日/港)	570/550	PS2 打鼓机＋盘	1180	PS2 调制解调器	900	XBOX 记忆卡	360	合金装备	230
DC(日/美)	610/680	PS2 内置硬盘	1850	SONY 眼镜电视	3500	NGC 手柄	280	FF10	30
PSone	690	PS2 打印机＋盘	950	PS2－VGA	350	NGC 记忆卡	260	VR4	电询
NGP 主机＋卡	200	PS2 RGB	330	PS2VR4 摇杆	930	NGC 对 GBA 互动线	280	生化 1－3	电询
限定 PS2(红、黄、蓝)	6900	PS2 S 端子线	280	PS2 光枪	320	GBA 电视连接器	690	恶魔城	电询

GBA 卡＆GB 卡邮费一律五元　在您汇款时请写清您的姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以最快的速度为您提供最周到的服务！

GBA

玛莉	68	皇家骑士团	74	游戏王 4	78	龙战士 1	65	拳皇 EX	80	实况足球 2002	80	火爆球手	65	哈里波特	80
莉玛莉 2	70	恶魔城(中文)	76	游戏王 5	82	龙战士 2	78	烈火之炎	78	J 联盟	88	科那米赛车	68	月龙	98
玛莉 出	81	黄金太阳	78	游戏王 6	170	索尼克 2	80	铁拳	83	实况 4V4	95	世界摄影	165	炸弹人 2	90
玛莉车	65	机战 Aα	78	拿破仑	70	魔法假期	81	罪恶工具	90	滑板小子	75			机战 A 中文	88
寂静岭	105	生化危机 3	70	Z.O.E	76	特路尼克大冒险	88	街霸 EX	80	东尼滑板 2	83			F－14	63
俏房客	108	炸弹人	68	三国志	78	信长野望	85	欧洲立力	90	GTA 赛车	65	科纳米网	98	沙罗漫蛇	63
幻想水浒传	70	洛克人 2	86	恐龙岛	76	口袋电击兽	90	全日本 GT	68	Q 版赛车	65	天使之翼	100	蚯蚓战士	80

GB

心跳回忆中	26	恶魔城 2 中	65	口袋钻石中	26	水浒神兽中	75	游戏王 1 中	29	FIIFA 2000	38	坏玛莉 2	38	格兰地亚 2	35
樱花大战中	68	风来西林 2	36	勇者 2 中	58	鬼武者中	29	游戏王 2 中	40	NBA 2001	45	第二次中	32	射雕英雄中	50
卧虎藏龙中	65	孤岛冒险 2	45	心跳回忆中	50	合金装备中	40	游戏王 3 中	25	牧场 2 中	38	太空战士 4	25	魔法骑士中	49
哈里波特中	48	赌神中	58	时空之章中	28	口袋钻石中	26	游戏王 4 中	60	拳皇 97	26	拳皇 2000	28	幻想传说中	49
红警中	65	圣火徽章	45	大地之章中	28	柯楠中	65	口袋金	25	口袋黄中	28	口袋金银中	53	王国物语	28
白之书中	65	口袋王国中	45	塞尔达中	25	真女神转生	45	口袋银	25	口袋绿中	26	勇者 1＋2 中	33	国盗物语	21
封神榜中	45	数码宝贝中	56	太空 8 中	30	星之海洋中	40	大富翁中	25	口袋青中	26	数码水晶中	68	铁拳	20

MD 怀旧区

吞食天地中	40
大航海 1 中	40
悟空外传中	40
大航海 2 中	40
太空战士中	40
光明黑暗中	40
三国五中	40
梦幻模拟 1 中	40
幽游白书	40
梦幻模拟 2 中	40
街霸 16 人	40
太平记中	40
大富翁中	40
武藏传中	40
爆笑三国中	52

本店可以预定任何日本原装游戏，机器，游戏周边产品，各种模型精品，预定后到货速度快，欢迎广大玩友前来预定。

XBOX 正版

生与死 3	480	滑雪板 2002	480
鼠国争雄	480	空军三角 2	480
幻魔鬼武者	480	金属迷宫	480
天空	480	NBA 2002	480
寂静岭 2	480	冬季运动会	480
信长野望	700	街道赛车	480
实况足球	480	斩一歌舞伎	480
武装女神	480	光环	电询
恐龙危机	电询	街头涂鸦	电询
机甲兵团 J	480		

NGC 正版

VR3	580
索尼克	480
大乱斗	480
鬼屋	480
动物番长	480
蓝色风暴	480
PIKIMIN	480
生化危机	580
动物之番	480

PS2 正版

VR4	390	大盗伍佑卫门	350
鬼泣	450	太阁立志 4	450
灭绝	380	实况完全版	450
ZOE	210	合金装备 2	390
WE5	280	最终幻想国际	520
GT3	190	皇牌空战 4	460
GT 概念	420	寂静岭 2	350
生与死	450	真三国无双 2	480
山脊 5	210	异度装甲	480
生化完全版	350	鬼武者 2	480
决战 2	450	狂野历险	480
鬼武者 2	510	铁拳 4	480
黑云	250	王国之	480
心跳 3	380		

DC 正版

樱花 1	380
樱花 2	450
樱花 3	480
樱花限定	2300
维罗尼卡	180
特大 5 2	420
拳皇 99	150
NBA2K	120
索尼克	40

配件

GBA 原装电池	380
GBA 原装灯	120
GBA 金手指	185
GBA 专用包	28
GBA 高效夜视灯	25
GBA 组装电池	26
DC 方向盘	120
DC4M 记忆卡	30
DC 原柄	90

邮购地址：北京市东城区东四邮局2号信箱　收件人：王嘉　邮编：100010　电话：010－84036387

本店开设正版换盘业务，欢迎来电咨询！　　因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准

河南闯关族电玩商行

特别推荐　本月特价：NGC 主机＋原手柄＋电源＋AV 线＋生化危机＋记忆卡 仅售 2200 元 邮费 30 元

各种正版高达模型及各种人物手办，"闯关族"系列液晶显示屏（见下列广告）诚征各地代理，联系电话：0371－3924564 或 13700881126

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号7号楼13号　收款人：葛谦　邮购热线：0371－3924564　邮编：450002

主机量贩区

PS Ⅱ 10000 型(全套不拆机)　电询
PS Ⅱ 35000 型(主机、正版 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机)　2400 元　邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机)　2100 元　邮费 30 元
PS Ⅱ 30006R 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机)　2100 元　邮费 50 元
PSone：102/101/103/100(主机、原装白振、电源、AV 线)　700 元/710 元/720 元/710 元　邮费 30 元
DC：中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元　邮费 30 元
手掌机：GBA/GBC/超薄 GB　520/400/290　邮费 10 元　X－BOX(全套)电询
NGC 主机、原装手柄　1850 元　邮费 30 元　奥林巴斯眼镜电视(最新)　3300 元(带邮费)
注：所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标　监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002－500 元、9003－500 元
7501、7502－500 元
7000、5000－400 元
3000、1000－350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ CD、DVD 直读	300 元	PS Ⅱ高清晰 S 端子线	20 元	DC 组振包	20 元
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	210 元	PS 高清晰 S 端子线	10 元	GBA 原装电源	40 元
PS Ⅱ原装黑振	200 元	DC 上网猫、盘	150/套	GBA 放大镜	30 元
PS Ⅱ专用 VGA	300 元	DC 原装手制	80 元	GBA、GB 灯	10 元
PS Ⅱ横、竖支架	20 元	DC 原装记忆卡	20 元	GBA、GB 皮套	10 元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50 元	DC 万用 VGA	60 元	DC、VCD 模拟器	20 元
PS Ⅱ色插分量线	50 元	DC 原振包	115 元	GB 专用电源	10 元
PS Ⅱ专用 150W 电源	180 元	DC4M 记忆卡	35 元		

GBA 组装卡

特别推荐：GBA 聪明卡刻录器

纹章传说	75	心林冒险	48	古惑狼	65	大富翁	45	车尼滑板	65	罪恶格斗 X	65	恶魔城(中)	65	魔法假期	65
光明之魂	75	机械化军队	85	创造球会	75	吃豆	45	西部枪手	65	街霸	65	龙战士	45	洛克人 1	65
梦门封神	75	魂斗罗	65	足球小将	65	玛莉赛车	45	GT	45	超音机	65	龙战士 2	45	洛克人 2	65
光明力量	70	Kitty 猫	75	实况	65	快打旋风	45	GTA	58	奇奇怪界	45	黄金太阳	65	泡泡龙	58
沉默的遗迹	75	玛莉兄弟	45	胜利十一人	65	风之少年	45	铁变战机	45	特鲁尼克大冒险	65	皇家骑士团	65	唐老鸭	65
钓鱼太郎	65	坏玛莉	45	爱与恨	75	动物后卜	58	F－14 战机	45	怪兽公司	55	机器人大战 A(中)	65	擂新	155
彩虹六号	75	玛莉兄弟 2	45	大盗伍佑卫门	55	筋香付肉	65	雷霆战阵	45	游戏王 6	155	三国志	65	口袋网球	70
鬼屋 24 小时	75	寂静岭	45	美少女学园	75	棋魂	78	沙罗曼蛇	48	超级猛男	75	游戏王 5	65	上海麻将	60
		鬼屋	48	纯情房东俏房客	75	信长野望	65	拳皇	65	泡泡龙	65	大战略	65	拿破仑	80
		烈火之炎	65	绿色兵团	45	钻地先生	48	铁拳	65	南梦宫合集	63	哈里波特	65	侏罗记公园(日、美)	65

邮费 10 元

最新产品

"闯关族"9 寸真彩液晶显示屏　1698 元 邮费 20 元(仅售 100 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏(可收电视)698 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏(可收电视)598 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸真彩液晶显示屏　498 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
"闯关族"5.6 寸微彩液晶显示屏　398 元 邮费 20 元(仅售 500 套)
最惠组合：PSone(主机＋原装振＋原装电源＋原装 AV 线)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏
仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)
DC(主机＋原装手柄＋原装 AV 线＋电源)＋"闯关族"5.6 寸彩色显示屏
仅售 1400 元 邮费 30 元(仅售 500 套)

攻略书免邮费

鬼武者	15	三月无双 2	20	龙战士 1＋2	20	勇者斗恶龙(上、下)	30
鬼武者 2	18	2CD	15	魔法假期	20	太 8、太 9、太 10	20
鬼泣	15	机器人大战 A	15	PS、DC 金手指书	25	莎木 1、2	20
零	15	黄金太阳	15	游戏王 4	20	生化外传	15
三国战记	20	恶魔城	15	萨尔达	20		
燃烧战车 2	15	皇家骑士团	20	时空、大地	20		
寂静岭	20	游戏王 5	15	星之海洋	20		

精品系列

太八烟盒	30	太＋烟缸	30
太八火机	15	太＋火机	15
太八项链	12	太＋刀	18
太＋闪光表	70	太＋坏	18
太＋男表	70	太＋钱包	25
太八情侣表	110	太＋支架	70

特别推荐

卧虎藏龙	58	鬼屋魔影(中)(日)	60/40	心跳文艺(中文)	32	口袋金银合卡(中文)	28	玛坏丽(中文)	30	幽幽白书(中文)	14
数码爆龙	61	怪兽策略(中文)	50	心跳体育(中文)	32	游戏王 1、2(中文)	23/35	机器人大战 F(中文)	15	斩红郎无双剑(中文)	18
机器人大战撞击版	61	古墓骑兵(中文)	38	口袋钻石(中文)	18	游戏王 3、4(中文)	14/35	第二、三、五次机战(中文)		RPG 炸弹人(中文)	25
机器人大战 A	60	古墓丽影 2(中文)	55	口袋翡翠(中文)	18	牧场物语 1、2(中文)	15/20		15/15/15	1942	20
樱花大战(中文)	60	数码 RPG	58	口袋洞版(中文)	30	牧场物语 3、4(中文)	20/46	女神转生Ⅱ(中文)	18	大金刚	18
哈里波特	45	生化危机(中文)	36	黑之书(中文)	35	萨尔达(中文)	15	快打旋风	15	电车 GO	15
二郎神杨戬(中文)	40	勇者斗恶龙 3(中文)	35	白之书(中文)	25	勇者斗恶龙 1＋2(中文)	20	三国志 1、2(中文)	12/12	2000 实况足球	20
恶魔城Ⅱ	60	大地(中文)	20	红之书(中文)	35	爆走战记(中文)	20	吞食天地(中文)	13	胜利 11 人足球	15
大刀(中文)	38	时空(中文)	20	多侦探柯南(中文)	50	燃烧战车	28	大富翁(中文)	18	牧场 4 合 1(中文)	35
三国志之傲天下	25	文章传说(中文)	45	樱花大战	45	太空战士 4(中文)	14	蓝球飞人	14	水晶 5 合 1(中文)	35
洛克人 DX Ⅲ	60	百金神兽(中文)	40	越战 2001	40	太空战士 8(中文)	14	洛克人 X2(中文)	15	金 4 合 1(中文)	32
封神榜(中文)	38	007(中文)	25	太空战士 10	35	96/97	11/14	鬼武者(中文)	25	银 4 合 1(中文)	32
风之西林 2	35	2002 格斗	45	口袋金、银(中文)	18	99/2000/2001	25/25/30	盗墓迷城 2(中文)	15	玛丽 7 合 1(中文)	26
星之海洋	40	玛丽网球	30	口袋水晶(中文)	19	立体街霸Ⅱ	14	大战略(中文)	18	玛丽 12 合 1(中文)	35
		水浒神兽(中文)	55	口袋红、绿、黄、青(中文)	13	好玛丽 2、3	23	孤岛冒险 2(中文)	20	GB2in1 金手指卡	35

6 合 1(96、95 饿狼、幽幽白书、忍者鬼 忍者龙剑传	35
10 合 1(96 双截龙 1、2、3 洛克人 1、2、3 魂斗曼 1、2 热血硬派)	35
8 合 1(三国志中文、吞食天地中文、第二次、复活邪战)	35
12 合 1(口袋黄、绿、青)机械人大战、杰克、游戏王	45
6 合 1 口袋黄、太空战士 4 魂斗罗 6 冒险岛 2	40
10 合 1 口袋(金、银)口怪兽(中文)梦幻之星	45

邮费一盘 8 元
每多一盘加 2 元

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系　诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号13号，电话：0371－3924564

各地连锁店如下：

新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
洛河：火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超　电话 0395－2166617 13069566675
周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2－1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营　电话 0375－2908152 王先生
邯郸：市北关街甲 8 号(学步桥南 50 米)游戏之家
市针织厂批发市场南门游戏之家 0310－4057181 616718 马骏国

开封：顺河区财政厅东街 14 号万顺游戏天堂
电话：0378－5963212 联系人：王林
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话 0375－7891541　13071719237　联系人：李龙
许昌：光明路中段附 6 号闯关族游戏专营　手机：13069519896 联系人：杨国杰
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
焦作：解放东路信访局北侧闯关族　电话：0391－2925015、13608498520 安先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心　电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐
南阳：八一路九中门前次世代闯关族 电话：0377－3188106 联系人：陈金鹏

郑州：经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371－3924564　葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族　电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南 50 米　郑州超群模型玩具
手机：13903821775　联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话：6953031 焦水河

邮购 北京皇金荣

游戏器材连锁
销售中心

购主机者报销车费叁拾元

迎五·一 大酬宾!凡在本店购主机一次性消费1000元以上即送100元

购PS Ⅱ主机者加直读可现场观看操作过程 HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

套餐系列

套餐	价格
A、PS Ⅱ 35000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+GT3+数款游戏)	~~3540~~/3390元
B、PS Ⅱ 30000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~3160~~/2790元
C、PS Ⅱ 18000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+原装摇控器+数款游戏)	~~4280~~/3990元
D、PS Ⅱ 15000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~4490~~/4180元
E、PS Ⅱ 10000型(原装机+原振柄+原8M记忆卡+原装支架+原装AV线+原装DVD直读+数款游戏)	~~5580~~/5260元
F、PS Ⅱ 30000型豪华套餐(原装机+双原柄+原装记忆卡+原支架+原AV+原装直读+原摇控器+原VGA+正版)	~~4390~~/3990元
G、DC美(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+金手指+20款游戏)	~~1390~~/1080元
H、DC日A(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+振动枪+20款游戏)	~~1690~~/1380元
I、DC欧(原装机+原柄+4M记忆卡+振动包+原AV线+风扇+20款游戏)	~~1375~~/1095元
J、PSone家庭装(原装机+原振动手柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+金手指+枪+20款游戏)	~~1180~~/990元
K、PSone旅行装(原装机+原振柄+原装记忆卡+原装电源+原AV线+原装显示器+原装充电器+20款游戏)	~~1990~~/1750元
L、NGC(原装机+原柄+原装记忆卡+原AV线+正版游戏)	~~3070~~/2550元
M、GBA(原装机+原装充电器+原装贴模+游戏一款100元以内)	~~860~~/699元
N、XBOX(原装机+原振柄+原装AV线+正版一张) 3250元 (限定版主机+原柄+原分量端子+正版盘1张)	3650元

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡

主机邮费均30元

好消息:本店可预订最新款游戏及主机,请新老用户来电咨询,并开展二手盘切换业务。

注:凡在本中心购主机均有"皇金荣"封贴。一律保修半年,终身维修。本店主机售出时均经过严格测试,保证您的利益

主机售价

机型	价格
PS Ⅱ 35000型(原装机)	1990元
PS Ⅱ 30000型(原装机)	1890元
PS Ⅱ 18000型(原装机)	2990元
PS Ⅱ 15000型(原装机)	3480元
PS Ⅱ 10000型(原装机)	4320元
DC美版/日版A((原装机)	690元/1160元
DC莎木限定版(原装机)	1460元
DC欧版(原装机)640元	GBA原装机488元
PSone103型原装机640元	WSC原装机450元
XBOX(原装机)日版/限定版	2180元/2890元
NGC(原装机)普版/松下版	1480/2890元

精品新品一览表

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS Ⅱ原装遥控器	320	PSone专用VCD卡	190	GBA灯	15/35
PS Ⅱ原装猫	1400	PSone原装手柄	75	GBA原装金手指	210
PS Ⅱ原装硬盘	1600	PSone原装记忆卡	85	GBA放大镜 35	
PS Ⅱ原装音响5.1	6800	PSone原装电源	110	GBA耳机	66
PS Ⅱ原装VGA	320	DC原装SNK格斗手柄	230	GBA对战线	15
PS Ⅱ原装光枪	340	DC原装记忆卡	115	GBA摇杆	20
PS Ⅱ原装金手指	350	DC原装振动包	110	GBA连接电视器(原装)	780
PS Ⅱ原装手柄	200	DC原装光枪	190	GBA卡烧录器64M	680
PS Ⅱ原装记忆卡	220	DC原装方向盘	195	GBA16合1配件	150
PS Ⅱ原装GT Ⅲ方向盘	1080	DC原装手柄	90	GBA9合1配件	95
PS Ⅱ原装分量端子线	320	DC原装56K猫	85	GBA8合1配件	85
PS Ⅱ原装S端子线	180	GBA车载充电器	55	GBA5合1配件	55
PS Ⅱ原装FFX支架	125	GBA充电器	28/38/68	NGC原装S端子线	280
PSone原装五寸液晶屏	1350	GBA贴模	10/25/78	NGC原装分量端子线	320
PSone专用显示器	430/580/730	GBA手柄	75	NGC RGB线	85
PSone专用充电器	160	GBA布包	20	奥林帕斯头戴显示器250W/200/100/01型	4600/3600/3200/2950元
PSone专用金手指	95	GBA卡盒	5		

二手超市

PS2主机(1950元)
DC主机(550元、430元)
PS7/9字头(550元、450元、350元)
PSone主机(520元、460元)
GBA主机(430元)
GB主机(320元、270元、220元)
SS主机(380元)
SNK手掌机(380元、290元)
WSC手掌机(390元、310元)
联想掌上电脑 280元
SONY原装音响(CD、MD) 3400元
松下原装MD随身听 1280元
本中心可录制MD每盘10元

本月特价区商品

日产GBA彩色 560元
PS2二手正版游戏 80-400元
DC二手正版游戏 30-390元
PS Ⅱ原装S瑞子线会员价140元
现向全国高价回收各类游戏机及配件

商品	价格	商品	价格
FF Ⅹ/Ⅷ男女情侣表	165/118	皇牌空战器模形飞机	198
FF Ⅹ/Ⅷ男士项链	35/35	高达机器人模形	168
FF Ⅹ/Ⅷ金属记事本	105	GT Ⅲ汽车模形	380
FF Ⅹ/Ⅷ皮带	65	FF8钱包	40
FF Ⅹ男士闪光表	85	FF8怀表	125
FF Ⅹ男士戒指	20	FF Ⅷ腰表	85
FF Ⅹ男女模形1;9	230	合金装备人物手办	580
合金装备记事本	105	XBOX原装播控器	390
射雕情侣表	138	XBOX原装手柄	390
另各式烟盒	30	XBOX原装记忆卡	390
另各式火机	25	XBOX原装S端子线	380
FF Ⅹ烟缸、大刀、火机	45	XBOX原装分量端子线	430

邮费10-20元

原版盘卡系列

游戏	价格
PS Ⅱ	
合金装备(限)	1580/680
合金装备(普)	380
异度传说(限)	1480
异度传说	480
VR战士4	380
格兰蒂亚X	495
机动战士联邦吉翁	490
FFX国际版	480
真三国无双2	440
皇牌空战4	440
决战Ⅱ	480
生与死激斗	450
鬼武者1	300
鬼武者2	380
寂静岭Ⅱ	460
幻想水浒传3	520
鬼泣	440
实况足球5(终)	400
生化完全版	360
ICO中文版	330
马克西母	430
零	420
实况6	480
GT3	290
GT3概念版	240
高达0079	480
荒野兵团3限定版	830
荒野兵团3	390
装甲核心3	520
王国之心	490
三国志战记	480
拳皇4	380
机器人大战	490
机器人大战限定版	850
DC	
育成足球特大号Ⅱ	450
莎木限定1+2	1120
超级机器人大战α	450
阿卡迪亚(美/日)	480/520
梦网Ⅰ、Ⅱ	450/360
足球特大号	430
樱花Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ Ⅳ	390/410/460/510
樱花Ⅳ限定版	760
樱花Ⅰ-Ⅳ限定版	1460
刀魂	330
索尼克限定版	530
維罗尼卡完美版	390
生与死2	480
快打刑事	150
98拳皇	320
99拳皇	290
GBA	
侏罗记公园Ⅲ	90
三国志	85
格斗之王外传	90
KT猫	95
炸弹人1	50
炸弹人2(红、蓝)	80
游戏王6	185
黄金太阳(日)	95
游戏王5	80
皇家骑士团	80
龙战士1/2	60/80
恶魔城(中文)	85
寂静岭	110
ZOE	80
大战略	80
信长野望	80
洛克人1/2	65/80
玛里奥	70
GTA	70
快打旋风	60
街霸2	70
幻想水浒	80
瓦里奥	70
玛里奥赛车	65
心跳回忆	100
机器猫	85
机器人大战A(中文)	80
风之少年	65
铁拳	70
大战略2	85
玛丽2	70
实况足球	80
烈火之焰	85
索尼克	70
龙战士2	85
明星足球	85
魔法假日	80
怪兽农场	85
胜利足球	85
露娜	105
火炎纹章	95
光明之魂	95
WE5足球	95
古惑狼	85
NGC	
光明与黑暗	480
星球大战	480
实况2002	480
蓝色风暴	450
超级猴子球	450
VR射手Ⅲ	480
明星大乱斗DX	480
路易大冒险	380
动物之森林	480
阳光玛里奥	480
生化危机1	480
灵魂能力2	480
XBOX	
式神之城	530
枪下游魂	530
幻魔鬼武者	530
信长野望	530
生与死3	530
光环	530
寂静岭	530
星球大战	530
4×4赛车	530
2002赛车	530
街头涂鸦	530
皇牌空战	530
枪之女神	530

维修内容价格表

PS2系列
加直读,本店可当面加直读、换光头、换芯片等。
DVD直读:台湾产直读280元 英国产直读480元 完美直读850元
烧电源、换电源芯片200-500元 出仓失灵:换整件200元 换芯片180元
不读盘换原装光头500-350元 换主板芯片600-800元
无图像无声音换主板芯片700-900元 换副芯片400-700元

DC系列
不读盘、挑盘:换光头整件200元 换原装光头150元
无图像、无声音、花板:换主板芯片280元 换副板芯片120-230元
换原装电源版130元 换图像芯片280元 手柄失灵50元

PS系列
不读盘、挑盘:换原装光眼100元 换原装光头280元 换原装光驱120元
无图像、无声音、有声音、无图像:换主板芯片150元 换副芯片120元
花板:换主板图像芯片140元 换电源版60元

手掌机系列
电源灯不亮、按钮失灵、黑屏无声音、无图像等价格是50-150元
本中心维修主机所换配件均原装正品绝不偷换顾客主机上的零配件。
不弄虚作假,保质三个月。

新增经营项目

租 因游戏产业不段扩大,本中心为照顾新老客户,为游戏爱好者能满足各机种攻效,特设新业务租游戏机。
分:PS Ⅱ每天50元 GBA每天20元
DC每天20元 PS每天15元

当 因游戏产业发展迅速,游戏机爱好者众多,要买新主机但因资金有困难,老机款又想留,就在您进退两难之时,本中心愿为您服务:内容分活当、死当。

批发

本中心批发内容:各种游戏机及周边配件主机、手柄、电源、记忆卡、方向盘、光枪、摇杆、正版游戏。

鼓楼店:北京市东城区鼓楼东大街271号 鼓楼城楼向东200米路北
服务电话:010-84039110
邮购地址:北京市东城区鼓楼东大街271号
邮编:100009 收款人:李君轶 传真:(010)64068644

本中心特设客户投诉电话:
13661352233(杨经理)
邮购资询热线电话:
010-84039110(六日休息)

注:因拆迁宽街店暂时搬到鼓楼店经营,请新老顾客注意!如有事请去鼓楼店。

注:★本中心以上价格为邮购价目,本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动,请见谅。

北京博凯利游戏精品邮购价目表

游戏超市

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：以诚为本，以顾客的利益为至尊！决不做虚假广告！以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱，并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄。因电汇地址不全，**如您在10天内未收到物品**，请速与我们公司联系，核实地址以便您在最短的时间里，收到您所喜爱的物品，谢谢合作，希望各位玩友及本公司会员一如既往的支持本公司。

主机自选区

微软 128 位 X－BOX 主机＋（生与死 3 或光环）自选 2900
PSone 袖珍游戏机（原配件带振动手柄＋电源＋AV 线） 600
PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏（自选）730
PS 套餐：主机（自选）＋送配件（自选）价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏（自选） 750 型号：7501/9002/9001
PS2 代游戏机：18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋8MB 记忆卡 ＋电源＋摇控器＋AV 线＋支架＋PS2 旅行包＋20 款游戏自选 2800/2500/2250
PS2 代游戏机原配：18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋AV 线 2100/1900/1750
DC 主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值 300 元内＋VCD 播放器＋DC 模拟器（任选）＋AV 线＋火牛＋30 款游戏（自选）：880/780/680/650
DC 主机：美版/日版/欧版游戏机（原配带手柄＋AV 线＋网卡） 680/560/560
任天堂：NGC 主机＋生化危机 1500
GB 单机：GBA32 位纪念版（SNK）＋送 GBA 卡价值 300 元内（自选）卡数不限 颜色自选 黑/桔黄 650
GBA：32 位手掌机＋送 GBA 卡价值 300 元内（自选）卡数不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红 560
GBA2001 限定版＋送 GBA 卡价值 300 元内（自选）卡数不限 颜色自选 蓝/紫/红 680
GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡（自选）价值 80 元内不限卡数 390/200/175
GB2001 限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机（可自调颜色）加送 GB 卡自选 100 元内 520
GBA 套餐：GBA 主机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GBA 新产品任何一款（自选）＋送 GBA 卡价值 300 元内卡＋送 GB 卡价值 80 元自选 720
GB 套餐： GB 厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 220
GB 薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 240
GB 彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 430

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价格 60%－70% 回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠太 8 情侣表或会员卡。

主机 50 元/台 GB 机 20 元/台 GB 套机 30 元/套 快件邮费

凡购买任何一款 PS、DC、PS2 主机者均送复读机一部、2001 格斗手掌机、高达各种人物造型 1 个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型及太 8 手表一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

九成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏（自选） 550 元 型号：7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏（自选） 450 元 型号：7000/5501/7001
七成新 PS 机（自选）＋送配件（自选）价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏（自选）400 元 型号：5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头＋（双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选 430/380
DC 主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格 200 元内＋20 款游戏（自选） 530/430/450
PSONE 机：主机＋送配件自选 200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源＋20 款游戏自选 450
GBA 主机＋送卡（自选）价值 300 元内 430 元 超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源 420
GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡（自选）价值 80 元内 290/280/150/120 元
世嘉 16 位手掌机：300 元 NGP 彩机＋送 NGP 彩机原装卡 380 元 WSC 手掌机＋送卡 2 盘 350 元

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送太 8 腰表、挂表及项链、戒指一个以及人物造型一个或会员卡一张可自选数量有限送完为止。

最新推出

A、GBA S 端子线（GBA 可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力） 90
B、GBA 万用电视天线，想用 GBA 看电视吗？只要有了 GBA 电视天线，会满足想任何要求 150
C、GBA 网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用 GBA 听 MP3 歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载 MP3 歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
D、DC 无限耳机＋收音机（可收多个频道） 85
E、GBA 超薄液晶显示屏，GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
F、GBA 万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏 130
G、GBA 32M/64M 可录机可录卡；您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗？只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
H、GBA128M 可录机可录卡（可从电脑中下载，许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏，还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开） 550
I、GBA 打印机可截取 GBA 精彩游戏画面，并可打印出呈彩色，保留精彩时刻 120
J、GBA 金手指掠夺者 2 全中文截面可连接 GBA 内藏最新 GB 游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 90

快件邮费每件 20 元

以上产品本公司会员均免邮费，并享受八折优惠，并送各种高达人物造型 1 个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

DC 手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	套）	45	PS 制转	30	GBA 手柄式盔甲	30
DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡	29/35	DC 原装键盘/鼠标	73/42	PS2 原装震动手柄	150	GBA 高能充电器（10 小时）＋收音机立体声 双喇叭	50
DC 原装记忆卡（带屏幕）	113	DC 振动光枪	72	PS2 支架	60	GBA 耳机＋收音机	30
DC 震动卡 组装/原装	22/73	DC 原装光头	120	PS2 金手指	350	GB 万用对战线/放大镜	10/15
DC 震动手柄	50	DC 制转	35	PS2 旅行包	100	GB 彩/薄/厚电源	8
DCVGA/万用 VGA	39/200	DC 方向盘	150	GBA 透明皮套	10	GB 彩/薄/机壳	15
DC 用 GB/NGP 模拟器（DC 上可玩 GB/NGP 游戏）	25	PS 原装光头	260	GBA 对战线	15	GB 把式充电器	30
DC 用超任模拟器（DC 上可玩超任游戏）	55	PS 金手指（可对应所有机型的主机）	30	GBA 镜面	10	GB 彩/薄/笔式充电器	25
DC 用 GBA 模拟器（DC 上可元 GBA 游戏）	30	PS 120 格记忆卡	45	GBA 夜用灯	20	GB 掠夺者金手指卡	60
DC 用 N64 模拟器（DC 上可玩 N64 游戏）	150	PS 原装液晶记忆卡	85	GBA 背光灯	30	GB 夜用灯/贴膜	10/8
DC 万用 SS 模拟器（DC 上可玩 SS 游戏）	40	PSONE 彩色液晶显示屏（全制式）	580	GBA 放大镜	17	GB 魔术卡	25
DC 万用金手指	35	PSONE 液晶屏放大镜	55	GBA 摇杆	10	PS2001 加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC 开机盘	20	PSONE 旅行充电电源	150	GBA 旅行充电电源	35		
DC 万用 VCD 播放器（送最终幻想 VCD 一		PSONE VCD 卡	180	GBA 充电器	25		
		PSONE 限定记忆卡/背包	30/33				

快件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA 卡自选区

GBA 黄金太阳	66	GBA 魔法假期	75	GBA 光明之魂	80	GBA 心跳回忆 2	80	GBA 罪恶工具 EX	75	GBA 光明与黑暗	85	GBA 正版卡自选区	
GBA 黄金太阳（中文）	120	GBA 魔法假期（中文）	120	GBA 鲁娜传奇（PS 版）	95	GBA 哈里波特中文	85	GBA 史奴比探险	65	GBA 彩虹 6 号	85	GBA 黄金太阳	190
GBA 恶魔城（日文）	60	GBA 索尼克	75	GBA 幻想水浒传	70	GBA 中央大陆之战	80	GBA GT 赛车	60	GBA 大航海 PS 版	95	GBA 机器人大战 A	255
GBA 皇家骑士团	66	GBAF－ZERO	70	GBA 纯情房东俏房客	75	GBA 游戏王 6 代	85	GBA 烈火之炎	70	GBA 大富翁	75	GBA 恶魔城中文	200
GBA 恶魔城（中文）	66	GBA 尖端 GTA	65	GBA 铁拳 A	80	GBA 拳皇	70	GBA 闪灵悍将	65	GBA 实况足球 WE	80	GBA 三国志中文	260
GBA 快打旋风	65	GBA 马里奥赛车	65	GBA 高达战记	100	GBA 拳皇 EX 新血	75	GBA 幽灵房屋 24 小时	68	GBA 美少女俱乐部	95	GBA 街霸 EX	200
GBA 2002 冬季运动会	80	GBA 实况足球	85	GBA 风之克罗诺亚	60	GBA 快打旋风 2	75	GBA 毁灭公爵 X	85	GBA 爱与恨	80	GBA 幻想传说	300
GBA 龙战士	65	GBA 机器人大战 A	60	GBA 幻想传说－未来篇	85	GBA 特鲁尼克大冒险 2	80	GBA 西部牛仔 PS 版	90	GBA 古惑狼 PS 版	80	GBA 拳皇	300
GBA 三国志（中文）	70	GBA 机器人大战 A（中文）	66	GBA 玛莉 2 代	60	GBA 南梦宫 4 合 1	75	GBA 红色警戒 PS 版	90	GBA 盗伍佑卫门	80	GBA 铁拳	250
GBA 龙战士Ⅱ使命之子	70	GBA 侏罗纪公园（育成）	70	GBA 洛克人 2 代	65	GBA 生化危机 PS 版	95	GBA 格兰堡	100	GBAJ 联盟创造球会 2	90	GBA 萨尔达传说	260
GBA 寂静岭	70	GBA 快乐通讯	90	GBA 实况足球 5（PS 版）	68	GBA 沙罗曼蛇 PS 版	72	GBA 火焰纹章	100				
GBA 玛莉奥 A	55	GBA 核金弹头 EX PS 版	65	GBA 胜利十一人（PS 版）	68	GBA 星际争霸	70	GBA 天使之翼	90				
GBA 坏瓦里奥	70	GBA 街霸 EX	70	GBA 街霸 3	80	GBA 不可思议迷宫（PS 版）	85	GBA 恐龙危机	85				

快件邮费每件 10 元

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限，送完为止。

GB 合卡自选区

00401：牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402：机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00503：格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2（全中文）…… 60
00606：生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
01001：铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601：拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01202 玛莉奥 5、玛莉奥 4、玛莉奥 3、玛莉奥 2、玛莉奥 1、玛莉欧炸弹、玛莉赛车……45
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士（中文）…… 55
02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻（绝对不重复）……60

GB 单卡自选区

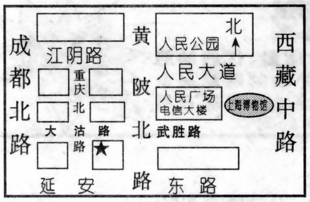
黄金太阳中文	42	生化危机 3 中文 PS 版	43	心跳回忆 2 中文	60	SNK 对卡普空	55	洛克人 DX3 代	60	实况足球 2002	33
机器人大战 A 中文	43	明日帝国 007	40	勇者斗恶龙 3 中文	38	樱花大战中文	55	真女神转生白之书（中文）	60	NBA2002	35
射雕英雄传（中文 PS 版）	36	游戏王 5 中文	46	超魔神英雄传中文	55	真女神转生 1＋2 中文	65	格兰帝亚中文	65	孤岛冒险 2 中文	38
幻想水浒外传中文	70	幻想传说中文	32	星之海洋中文	30	三国志 4 傲视天下中文	50	阿卡迪亚中文	60	哈里波特 2 中文	36
大航海时代中文	26	卧虎藏龙中文	53	2002 格斗拳皇中文	40	帝国时代	37	勇者斗恶龙 4 中文	42	恶魔城 2 中文	56
天诛 4 中文 PS 版	65	牧场物语 5 中文	60	名侦探柯南 3 中文	38	盟军敢死队	33	勇者怪兽篇 2 中文	65	太空战士 9 中文	53
生化危机 2 中文	42	2001 越南战役	43	古墓丽影·剑的诅咒中文	58	红色警报 2 中文	55	沙丘 2000 中文	65	水浒群英录中文	70
口袋水晶中文 2 时钟	29	古墓丽影 3 中文	70	机器人大战 F 完结中文	45	英雄无敌 4 中文	37	牧场物语 4 中文	45	七龙珠 2002 中文	50
口袋水晶（壮士版）中文	28	纹章传说中文	40	梦幻之星中文	50	核金装备中文	33	封神演义中文	38	战神 2 中文	40
口袋水晶（翡翠版）中文	28	恐龙危机	60	风来之西林（PS2 版）	32	魔法骑士 2＋3 中文	45	勇者 1＋2 中文	30	勇者斗恶龙 8 中文	55
数码暴龙水晶 3 中文	45	数码怪兽水晶版中文	70	2001 饿狼中文	50	真女神转生卡片招唤师	55	1942 街机	25	数码宝贝中文 D－R	55
数码暴龙口袋版	50	心跳回忆（文艺、体育中文）	38	鬼屋魔影	60	萨尔达时空之章（中文）	48	数码暴龙水晶 3 中文	45		
洛克人 X2 中文	40	太空战士 X 中文	50	2002 快打旋风	25	大地之章（中文）	48				

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘，或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费 10 元/盘。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱
收款人：北京博凯利公司 邮编：100053
邮购查询时间：早 10:00—晚 16:00（周二休息） 咨询售后服务电话：(010)63274599
地址：北京市广外马莲道甲 17 号（此地址不收汇款及信件）乘 414 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到

好消息：
本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师，可以维修各种游戏机，成功率 100%，如果您所喜爱的游戏机出现了故障，我们会为您排忧解难，并且在本公司维修主机者，我们只收零件费，不收维修费，会让您花最少的钱，重新拥有自己所喜爱的游戏，本公司会员在本公司维修游戏机，可以享受 8 折优惠。

郑重声明
1、本公司产品均经有关部门检测，保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。



北
西 — 东
南

上海 新次元

PS2 主机绝对超低价，专业人员改装日、美、欧版 DVD 完美新版直读 IC，当场操作立等可取！改 PS2 主机均送游戏 3 张，另有各种规格 IC 芯片可供挑选

特种项目：贴换收购各种损坏 PS2、DC、SS、GBA 等

咨询电话：(021)63751223

面向全国 大量回收

PS2、PS、NGC、X－BOX、GBA、GBC、GBP、SS、各类主机/配件及软件，PS 原装 PDA 记忆卡等周边

面向全国 各类贴换

PS2 主机/软件（限原版）、GBA 掌机/卡带、DC 主机/各类软件、N64 主机/卡带、超任套机/光碟机、SS、PS 主机/软件及配件 *热线电话：(021)63723241*

电玩医院：维修补给站

针对市面上各种，烧损坏机种，采取主机维修，维护保养 PS2 加改 IC 直读。各类 MD，CD 随身听以及各类高档彩显维修小毛小病，立等可取！收费标准！面向全国！！

长期供应各种 N 制式彩监，对应所有游戏机

GBA 原版卡带 经典收藏

恶魔城	390/10	龙之战士	330/10
GTA 赛车	300/10	黄金太阳	350/10
绿色兵团	300/10	皇家骑士团	400/10
洛克人	290/10	快打旋风	300/10
桃太郎	290/10	游戏王 5 代	330/10
航空管制员	300/10	玛利奥	300/10
拿破仑	330/10	街霸 2X	400/10
风之克罗亚	380/10	炸弹人	280/10
寂静岭	420/10	机器猫	280/10
创造球会	390/10	F－ZERO	290/10
流氓 小子	380/10	机战 A	480/10
GT 选手权	320/10	邮费一律 5 元	

SNK 精美电话磁卡

SNK 机皇公司精美电话磁卡，由原 SNK 御用画匠"森气楼"大师操刀，鼎立制作"拳皇"是拳皇迷们收藏的绝佳物品，绝版之作，数量有限，欲购从速！！
一套两张，单张销售 20 元，一套仅售 30 元

特别回收

MD，CD 随身听以及高档便携式带液晶屏幕 VCD，DVD，各型号手掌便携小彩电！
SNK 机皇卡带机及各 SNK 原版卡带

各类主机/配件软件

SNK Cd 机（送原版片）	990/20	PS 原版片 文章传说	180/10
超任套机	550－780/20	PS 原版片 恶魔城	180/10
超任光碟机	1180/20	PS 原版片 恐龙危机 2	220/10
SS 土星机	480/20	PS 原版片 基田野望	160/10
JVC 土星机	680/20	SS－VCD 2.0 电影片	390/10
N64 全新机大特价	780/20	SS－VCD JVC 电影片	460/10
N64－SP64 光碟机	1350/30	SS 土星记忆卡	120/10
N64－V64 光碟机	1480/30	SS 土星原装加速卡	200/10
N64 原装手柄	180/10	SS 原版梦幻模拟战 3	550/10
超级 GAMEBOY	580/10	SS 原版 96 拳王	550/10
DC 原装鼠标（送游戏）	190/10	SS 原版饿狼传说	450/10
PS－V CD 电影片	180/10	SS 原版街霸对 X－MEN	580/10
PS 金手指卡	45－78/10	SS 原版豪血寺一族 3	550/10
万用 N/P 制转	180/10	PS2 VR4 世嘉原装摇杆	420/10
PS 原装 3D 飞行摇杆	280/20	PS2 VR4 台湾产摇杆	230/10
PS 原装 NAMCOM 光枪	420/10	PS2 VR 战士 4 原装世嘉双人	
DC 原版莎木 2 限定版	550/10	大摇杆	1360/50
DC 原版 D 之食卓 2(美)	490/10	PSone 液晶屏	580/20
SONY 手掌型采访机	260/10	PSone 旅行充电包	120/20
DC 对战摇杆	130/10	GB 机打印机	480/20
PS 原版 FF8(港版)	390/10	松下 NGC	3150/30

邮购地址：上海市黄浦区大沽路 193 号新次元（近人民广场电信大楼） 营业时间：10:00－20:00 节假日照常营业，年中无休
收款人：袁敏燕 收 邮编：200003 传真：021－63751223 电话：021－63723241
交通干线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道 4 线、沪青线、地铁一号线

特此声明：凡寄往本店贴换物品，请于 1 月内与我店及时联系！！如逾期，我处将自行处理，不在通知！如有遗失！后果自负！！

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

庆祝新年：腾达游戏服装公司大酬宾，购买超千元商品全单 8.5 折
http://www.td－game.com，查询特新的报价。

特新登场：
FF10 男主角服装：上衣＋皮裙＋短裤＋项链＋护手＝460 元
FF10 女主角服装：上衣＋裙子＋背包＋项链＝420 元
99 真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＋手套＋裤链＝420 元
99 真草雉京(DC 版援助)：上衣＋裤子＋手套＝320 元
99K' 上衣＋裤子＋项链＝360 元(皮版)
98 草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝400 元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝380 元
特瑞：上衣＋裤子＋手套＋帽子＋内衣＝320 元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＝460 元
斯科尔舞会服装：上衣＋裤子＝420 元
莉诺亚：上衣＋内衣＋护腕＋项链＝380 元
最新推出 KOF2000：
拉尔夫：上衣＋内衣＋裤子＋头巾＝360 元
克拉克：上衣＋内衣＋裤子＋帽子＝360 元
库拉：上衣＋裤子＝300 元
克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝280 元
98 罗伯特：上衣＋裤子＝260 元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝280 元
日本学生装(立领装)：上衣＋裤子＝240 元
饿狼传说 9：
洛克·霍华德：上衣＋裤子＋手套＝340 元
特瑞·伯加德：上衣＋裤子＋手套＝320 元
反恐精英：
土匪制服：上衣＋裤子＋头套＋手套＝220 元
警察制服：上衣＋裤子＋防弹衣＝280 元
生化危机 2：
里昂：外衣＋内衣＋裤子＋护腕＝380 元
女神异闻录：
周防达哉：上衣＋裤子＝260 元
荣吉：上衣＋裤子＝260 元

物价推出 KOF002 挂历 60 元/本
特价推出最终幻想十挂历 60 元/本
打火机系列
最终幻想 8
最终幻想 9
燃烧战车
鬼武者
价格均为 40 元/个

FF10 烟具：80 元/套
FF10 钥匙链：35 元/个
FF10 情侣表：180 元/个
FF10 男主角裤链：60 元/条
FF10 男主角戒指：45 元/个
FF10 男主角裤链：60 元/条
FF10 女主角项链：80 元/条
FF10 所有过场动画：25 元/张
FF9 男主角项链：60 元/条
FF8 男主角项链：50 元/条
FF8 男主角戒指：40 元/个
FF8 女主角项链：80 元/条
FF8 钱包：60 元/个
FF8 烟盒：60 元/个(带打火机)
99 草雉京裤链：60 元/条
99 草雉京手套：35 元/副
99 草雉京内衣：120/件
98 草雉京手套：80 元/副
99K' 项链 35 元/条
八神项链：35 元/条
八神裤子：85 元/条
克里斯项链：35 元/条
特瑞帽子：35 元/顶
草雉京领标：10 元/对
草雉头带：20 元
魔鬼戒指：35 元/个

HOT 项链：35 元/条　HOT 手链：35 元/条
HOT 教跳舞 VCD：120 元/套(包括滑步、特技)共三集
HOT 肥裤子：80 元/条(颜色全)
HOT 写真集：50 元/本(品种多)
我的野蛮同学(蟑螂的指钩)：50 元/个
HOT 背带裤：160 元/条(颜色全)
谢庭峰项链：35 元/条　杰克逊黑色礼帽：50 元/顶

HOT 最新动态敬请关注：　http://www.td－game.com
HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件　GANDY(糖果)斑点套服 320 元/套
HOT 四件套：银灰马夹＋外白短袖＋内黄长袖＋肥裤子＝300 元
HOT 2000 北京演唱会出场服：西服＋衬衫＋领带＋裤子＝380 元(We are future)
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＝400 元

本店服装颜色齐全，品种多样，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。

（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，把自己的联系电话写上，一定把字迹写清楚，索取 2000 年新游戏服饰相片及详细资料每份 15 元，千万不要错过机会）。

便利的网上购物敬请关注：http://www.td－game.com

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号
邮编：150080　　收款及联系人：杜遴遴
联系电话：(晚)0451－6670072
批发专线：013904646351
E－mail:dladm@263.net　OICQ:15162584
http://www.td－game.com

安徽四海电玩销售维修中心

特价销售（数量有限，欲购从速）：

PS 主机，9 成新（双手柄＋电源＋AV 线）　398 元
SS 主机，9 成新（双手柄＋电源＋AV 线）　298 元
★GBA 电视连接器（可用电视机玩 GBA）仅售 498 元

游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）；

五寸 280 元
七寸超薄 380 元

DC 机专用上网卡（配全中文上网碟）仅售 98 元

PS Ⅱ主机 9 成新（手柄＋电源＋AV 线）　1498 元
全新原装索尼光头，特价 240 元，（三月包换，质保终身）
FFX 全动画（中文字幕）55 元 ***以上产品邮费一律 10 元***

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退换。欢迎来电、来信，索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551－2644285　2647581　邮编：230061
汇款地址：合肥市安庆路 162 号　收款人：陈志强

5月特价

索尼 T 600C 掌上电脑(2980元)

上海王子游戏

5月特价

卡西欧 BE－500 掌上电脑(2280元)

XBOX 主机:2580 元

邮购(收款)地址:上海市新昌路 448 号 收款人:鲁薇 邮编:200003 邮购热线:021－63590463

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机	1980/50	NGC 松下 DVD 主机	2680/50	PSone 主机	690/30	GBA 主机	498/20
PS2 遥控器(原)	260/10	NGC 任天堂主机	1680/50	PSone 原装液晶屏	980/20	GBA 写卡器(128M)	650/20
PS2 记录卡(原)	190/220/10	NGC 分量瑞子线(原)	280/10	PSone 充电器	98/20	GBA 原装充电器	380/10
PS2 原装手柄	198/10	NGC 与 GBA 连线(原)	150/10	PSone 方向盘	118/20	GBA 原装电源	180/10
PS2 原装分量瑞子线	198/10	NGC 原装手柄	240/10	PSone 摇杆	68/10	GBA 原装镜膜	58/10
PS2 支架(组)	25/10	NGC 原装记忆卡	150/10	PSone 枪	58/10	GBA 升降调光灯	45/10
PS2 索尼 ME－N1 录放机	2750/20	DC 主机(欧、亚)	820/880/30	PSone/PC 二用舞毯	55/10	GBA 扩充手柄	48/10
PS2 索尼 909 录放机	2180/20	DC 摇杆	88/10	PSone 四分尺	38/10	GBA 保护盖调光灯	35/10
PS2 索尼 707 录放机	1980/20	DC 遥控器(VCD 用)	88/10	PSone 芯片记录卡	28/10	GBA 专用耳机	18/10
PS2 厦普 770 录放机	1780/20	DC 全对应枪	85/10	电视机舞毯	58/10	GB 二手彩机(送卡)	298/10
PS2 松下 MJ－50 单放机	1280/20	DC VGA	78/10	WS 六件套	38/10	卡西欧 BE－500 掌上电脑	2280/10
PS2 索尼 E－501 单放机	1060/20	DC 上网付费卡(2000 日)	180/10	WS 对打线(原)	50/10	索尼 T 600C 掌上电脑	2980/10

以下游戏邮费 10 元,三件以上免邮费。王子为您从日本订购 PS2、NGC、DC、XBOX、PS、GBA、WSC、NGP、GB 等各种原装配件及游戏,欢迎订购。

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
PS2 机器人大战(限定版)	780/20	PS2 暗云(二手)	250	N64 金刚大赛车	150	DC 空中飞舞(二手)	250	GBA 机器人大战 A(中、日)	78
PS2 异度装甲	510/10	PS2 无重复 105 合 1	68	N64 97 足球	80	DC 武鸟飞鸟(二手)	120	GBA 炸弹人二代	78
PS2 生与死 2	450	PS2 无重复 64 合 1	48	WSC 太空战士四代(全新)	380	DC 高达 0079(二手)	120	GBA 明星大赛车	78
PS2 太 10 国际版	470	PS2 无重复 82 合 1	68	WSC 太空战士一代(全新)	350	DC 七月(二手)	50	GBA 大战争	78
PS2 真三国无双 2	450	NGC 生化危机	450	WSC 仙界传 2(新)	180	DC 原版试玩碟	10	GBA 三国 6	78
PS2 鬼泣	420	NGC VR 射手 3	450	WSC 名侦探柯南(新)	180	GBA 魔法封神	88	GBA 游戏王 5	78
PS2 荒野兵器	390	NGC 魔法封神	450	WSC SD 高达英雄传	150	GBA 火炎之章	88	GBA 古惑狼	78
PS2 铁拳 4	390	NGC 明星大乱斗	450	WSC 宇宙战舰	90	GBA 光明力量	88	GBA 风之克罗迪亚	78
PS2 实况足球 6	390	NGC 音速小子 2	420	DC 樱花大战 4(新)	450	GBA 游戏王 6 代	158	GBA 实况足球	78
PS2VR4	390	NGC 路易大冒险	398	DC 拳王对街霸加强版(新)	180	GBA 怪兽公司	78	GBA 魔法假期	78
PS2 核金弹头 2	390	N64 口袋金银(限定版)	380	DC 群英夺空(新)	50	GBA 格斗 EX	78	GBA 特鲁尼克大冒险	78
PS2 机器人大战	390	N64 生化危机 2	280	DC 音速一代(新)	40	GBA 铁拳	78	GBA 坏玛丽	68
PS2 鬼武者 2	390	N64 皇家骑士团	280	DC 秋叶原电脑线	40	GBA 罪恶格斗 X	78	GBA 街霸二代	68
PS2 七骑兵团	250	N64 恶魔城	250	DC 维罗尼卡(限定)	180	GBA 黄金太阳	78	GBA 泡泡龙	68
PS2 风之克罗迪亚(二手)	280	N64 帝国之都	250	DC 首都高速成二代(二手)	150	GBA 皇家骑士团(日)	78	GBA 玛丽二代	58
PS2 实况 5(二手)	280	N64 四国战机	180	DC 鬼屋冲版(二手)	150	GBA 恶魔城(中、日)	78	GBA 玛丽赛车	58

王子有专业维修人员为您维修、保养、改装 PS2、NGC、XBOX、DC、PS、GBA、GB 等游戏机,立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址:上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路,均可到达
地铁一号线:新闸路站下,新昌路出口左转步行 1 分钟
电话:021－63590464 营业时间:10:00～18:30(节假日照常营业)

上海王子川北店
地址:虹口区东宝兴路 239 号(四川北路向西 30 米)
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话:021－63246365
营业时间:10:00～20:30(节假日照常营业)

高价收购 PS2、PS、DC、GBA、GB、WS、NGP 等游戏机和各类卡带,欢迎来店估价

邮购

长沙火炬电游

发批

地址:长沙市解放东路 22 号,邮编:410001 电话:0731－4156067 闵炼南 您的地址一定要详细
建行帐号:4367422926170020122 交行帐号:60142840646677708 开户人:闵炼南 异地存款便捷。

GBA 原配制	488	NGC 原配制	1720	DC 原配制	780
PS Ⅱ原配制	2020	NGC 松下版原配制	2760	PSone 全制式 4'、5"显示屏	480/580
X－BOX 原配制	2380	PS103AV 线、电源	640	邮费:GBA10 元,其余每台各 20 元	

1:1 全新 GBA 卡:		东尼滑板Ⅱ	75	魔法封神	75	特鲁尼克	62	NBA2002	54
恶魔城中、日	62/60	伍佑卫门Ⅱ	48	光明之魂	72	三国志	62	足球小将	58
炸弹人	42	狂神战记	60	火炎之纹章	72	大战略Ⅱ	62	实况足球	62
快打旋风	42	大富翁	42	黄金太阳英、日	62	信长野望	62	胜利足球	62
风云少年	42	古惑狼 PS 版	62	龙战士Ⅰ、Ⅱ各	42	游戏王	68	胜利 11 人足球	75
玛莉奥Ⅰ(正)	180	机械化部队	70	机战 A 中、日	65/62	游戏王Ⅴ、Ⅵ	62/145	F14 战斗机	46
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ各	42	街霸Ⅱ	62	机战 T	60	寂静岭	75	沙罗曼蛇	46
超级泡泡龙	47	铁拳	62	幻想水浒传	42	拿破仑	70	GT Ⅰ、Ⅱ赛车	45/68
索尼克	62	拳皇 EX	62	东京迪士尼	45	祝福钟声	75	GTA 赛车	62
绿色兵团	42	烈火之炎	62	洛克人Ⅰ、Ⅱ各	62	美少女学院	72	方程式赛车	42
坏玛莉	62	光明力量 ACT	65	魔法假期	62	怪兽农场	75	玛莉赛车	45
魂斗罗Ⅱ	65	罪恶格斗 X	63	哈利波特	65	模拟学校	75	超野拉力赛	62
彩虹六号	62	斗魂列传	70	上海麻将	48	创造球会	72	邮费 5 元	

PSone 原装振动手柄、原装新光头	65/240	PS Ⅱ原装分量端子线,S 线,VGA	250/260/280
PSone 专用电源,VCD 卡,1M 记忆卡	35/160/20	DC 原装新光头,1M 记忆卡,振动卡	135/110/115
普通组装手柄,大、小格斗手柄	8/25/13	组装 2、4M,记忆卡、手柄、振动卡	32/40/30/28
四分插,制转器,金手指卡	55/26/28	原装 AV 线,手柄、组装 S 线	18/85/15
原装 AV 线,组装 AV 线,S 线	18/10/10	方向盘,制转器,VGA	190/32/58
手柄导电胶,手柄延长线,对战线	1.5/6/15	33K、56KModem,原装飞行摇杆	55/75/95
220/110V 电源:27W,90W,200W 铁盒	15/35/80	振动、退镗光枪、原装新驱动板	70/90/80
振动光枪,退镗光枪,AV 分叉	60/80/24	原装电源板,驱动开关,手柄导电胶	70/18/2
PS 光头电机,光头齿轮,齿轮润滑油	15/20/10	SS 原装新 JVC、三洋光头、驱动板	105/105/80
光头数据线,数据延长线,电机线	20/8/8	SS 直读 IC、AV 线,组装手柄	80/10/12
原装光头顶帽,光头支架,保护电阻	15/65/10	4M 加速卡,8M 记忆卡,十字架,导电胶	75/75/2/2
原装新激光管,驱动 IC6398、5977	25/45	GBA 充电器,可调荧光灯,手包	25/26/15
直读 IC,原装、组装电源板	30/60/40	GBA 护套膜,护套,卡盒(二个)	8/8/5
PS Ⅱ原装新光头,驱动 IC6664、5815	420/45	GBA 摇杆,2、4 头连机线,耳机＋扣带	15/15/20/15
PS Ⅱ DVD 直读 IC,罗技方向盘,支架	180/900/15	NGC 原装记忆卡,组装 S 线	110/28
PS Ⅱ原装手柄,8M 记忆卡,四分插	200/180/95	每次邮费 5 元,廉价软件邮费 5 元,超过 10 张免邮费	

NGC:明星乱斗	390	PS Ⅱ,鬼泣	400	实况足球六	450	异度传说	460	生或死Ⅱ加强	410
玛莉奥冒险	320	三国无双Ⅱ	410	王国之心	420	创造球会	420	太空 X 国际版	460
战斗封神	380	ICO	340	机器人大战	450	鬼武者,Ⅰ、Ⅱ	300/370	皇牌空战Ⅳ	410
生化带记忆卡	420	合金装备Ⅱ	370	GT Ⅲ	290/250	铁拳Ⅳ	380	吉翁 DX	420
Xbox:生或死Ⅲ	400	装甲核心Ⅲ	380	荒野兵器Ⅲ	360	VR 战士Ⅳ	320	每次邮费 10 元	

攻略:每次邮费 3 元		光明之魂	16	王国之心	15	格兰迪亚	15	纹章传说	18
黄金太阳	13	火炎之纹章	16	鬼泣	13	恐怖公园	15	恐龙 1＋2	18
皇家骑士团	14	鬼武者Ⅰ、Ⅱ	16/18	寂静岭Ⅱ	15	生化 1＋2	22	寄生 1＋2	18
幻想水浒传	13	太空 X	16	GT Ⅲ(正)	18	生化 2＋3	18	恐怖反应 1＋2	15
机战 A	13	合金装备Ⅱ	12	零	14	太空 7、8、9	22/25/9	枪神Ⅲ	15
游戏王Ⅴ	16	荒野兵器Ⅲ	15	机器人大战	15	勇者七	20	盗墓者Ⅴ	15
魔法假日	13	异度传说	15	莎木Ⅰ、Ⅱ	4/18	永恒传说(正)	25	寂静岭	14
龙战士 1＋2	13	ICO	10	生化外传	15	龙骑士传说(正)	28	口袋金银厚本	22
恶魔城	18	三国无双Ⅱ	14	樱花Ⅲ、Ⅳ	15/15	燃烧战车(正)	30	小攻略每本 2 元	

北京海淀意新游戏精品店

1. 发烧友用二手专业彩监、高档电视:

(1)SONY 专业方块纯监(KX 专业级系列:带 AV、S 输入、输出,21 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,带梯型、枕型校正,功能齐全,水平解析度 600 线。):14 寸:460 元;20 寸:1280 元;27 寸:1480 元;34 寸(各种端子全部镀金)3500 元。

(2)SONY 专业方块纯监(PVM 广播级系列:带四组 BNC 式视频接口,S 输入、输出,25 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,带梯型、枕型校正,功能齐全,水平解析度 800 线。)14 寸 1080 元;20 寸 2080 元:27 寸 2480 元;34 寸(各种端子全部镀金)5400 元。

(3)SONY 贵丽单枪(KV 系列:四组 AV,四组 S,带 21 针 RGB 接口,BASS 扬声器,带画中画,带菜单):9 寸 700 元;14 寸 450 元;21 寸 780 元;25 寸 880 元;29 寸 1280 元;34 寸 2800 元。

(4)SONY16:9 专业级纯监(带四组 BNC 式视频接口,S 输入、输出,25 针 RGB 模拟/数字接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频,带自动、手动消磁,带梯型、枕型校正,功能齐全,水平解析度 800 线。)28 寸 4800 元,32 寸 8800 元。

(5)SONY、日立、东芝、JVC,16:9 高清晰度彩电(1125 线,RGB、S、色差色温,高清晰度静止画面,杜比逻辑电路):16 寸 880 元;28 寸 1880 元;32 寸 3800 元。

(6)38 寸索尼纯平 2001 新款(多国语言菜单,16:9、4:3 画面切换,AV、S、色差端子齐全,PS2 接色差端子效果极佳。)以上彩监均为 8 成新以上,保证显象管质量,色彩正常,保修三个月。

2. **主机:** 索尼 PS2 3000 型带 DVD 直读:2200 元:DC 美/日/欧:780/730/710 元;PSone:710 元;GBA:510 元;GBC:400 元。以上主机均为原厂配置。各种主机配件、卡、光盘、VCD 动画,品种齐全,价格电询,或来人来信索取价目表 2 元/份(请付回邮信封和邮票)

3. **配件:** (1)以上彩监接 PS、PS2、DC,RGB 线已改保用(各品牌 RGB 线不通用)组装 80 元/条,原装 RGB 线 360 元/条。(2)双头 S 线 15 元/条,PS、PS2、DC 组装专用 S 线 35 元/条;原装专用 S 线 PS/160 元;PS2/230 元;DC/180 元。(3)彩监、电视均为 N 制、110V 电压,制转器(可用来看中国电视节目)350 元。(4)220V 变 110V 铁壳环变:150W 88 元,300W 110 元,2000W 280 元。

4. **邮费:** 彩监 20 寸以下 120 元;20 寸以上 30 寸以下的 260 元/台;30 寸以上的 350 元。主机、变压器 70 元/台;其他配件 15 元,彩监/电视采用木箱包装,主机/配件采用耐压抗震包装,方便安全,汇款的顾客请在付言栏写清购买的物品的名称、单价,以及您的联系电话。欢迎顾客来本店看货,价格以本店门市价为准!

5. **维修业务:** 本店维修部专业维修彩监、PS、DC、GB,速度快收费低。

地址:北京市海淀区中关村大街 49 号大华科技商厦 A 座 A3 门市(人大东门向北 150 米大华商厦南侧 3 号,乘 332、718、808、运通 106、814 路人民大学站下车北行 100 米路西)

门市 1 地址:北京市海淀区中关村大街 49 号大华科技商厦 A 座 A3 门市(人大东门向北 150 米大华商厦南侧 3 号,乘 332、718、808、运通 106、814 路人民大学站下车北行 100 米路西)

电话:010－－62613991 手机:13910554660 联系人:张维新 邮编:100080

招店员 限北京户口

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！公司实力值得信赖！

现本公司为您精心选配各款精品套餐！大礼包款款超值！ （套餐快件邮费50元/套，GB套餐30元/套，主机均保修三个月）

套餐	原价	现价
套餐1：PSONE套餐（主机＋双专用震动手柄＋专用电源＋原装记忆卡＋专用包＋金手指＋游戏）	原价975	现价750
套餐2：PSONE豪华套餐（主机＋双专用震动手柄＋专用电源＋原装记忆卡＋全制式液晶屏＋充电电池＋金手指＋游戏）	原价1665	现价1350
套餐3：GB厚套餐（厚机＋手柄＋魔术卡＋放大镜＋耳机＋收音机＋皮套＋80元内卡任选一盘）	原价345	现价255
套餐4：GBP套餐（薄机＋充电器＋皮套＋80元内卡任选一盘）	原价320	现价270
套餐5：GBP豪华套餐（薄机＋充电器＋手柄＋魔术卡＋放大镜＋耳机＋收音机＋皮套＋80元内卡任选两盘）	原价505	现价380
套餐6：GBC套餐（彩机＋充电器＋透明套＋放大镜＋耳机＋80元内卡任选一盘）	原价520	现价450
套餐7：GBA套餐（主机＋透明套＋电源＋充电器＋GBA卡任选一盘）	原价625	现价570
套餐8：GBA豪华套餐（主机＋皮套＋电源＋充电器＋GBA金手指卡＋GBA合卡一盘或GBA单卡两盘）	原价720	现价660
套餐9：DC美/欧版套餐（主机＋双原手柄＋电源＋4M记忆卡＋原装震动卡＋网卡＋模拟器任选＋游戏）	原价1003	现价880
套餐10：PS2套餐（18000/35000主机＋直读＋原震手柄＋原装8M记忆卡＋遥控器＋引导盘＋原装支架＋游戏）	原价2880	现价2300
套餐11：PS2套餐（30000主机＋直读＋原震动手柄＋原装8M记忆卡＋引导盘＋原装支架＋游戏）	原价3100	现价2470
套餐12：SS套餐（JVC主机＋双原装手柄＋16M记忆卡＋8M加速卡＋金手指＋书＋游戏）	原价640	现价470

主机（快件邮费40元/台，GB20元/台）

PSONE 102/103袖珍游戏机（原配，带手柄）	**600**
DC美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄）	**660/630/670**
PS2游戏机（35000/18000，原配置）	**1780**
GB厚/薄/彩机/GBA32（原配）	**160/200/370/470**
NGC/X－BOX128位游戏机（原配置）	**1390/3150**
GBA限定Ⅱ型机（黑、橙色，原配置）	**550**

换 免手续费大贴换 换

您手中的游戏机过时了吗？想买GBA？PS2？太贵了？我们来帮您想办法！

从即日起本公司开展免手续费大贴换活动，无论您手中的游戏机从哪里购买，新旧程度如何，只要能够使用，均可换本广告中任何一款新、旧游戏机或配件！只需补齐差价即可（邮费另付）。回收价格按本公司二手机价格80%计算。

如您手中的机器未刊登，请来电咨询。

例：二手GBC换二手GBA 420－285×80%＋20（邮费）＝212元

新产品 免邮费

DC－MP4解压卡（可观看电脑格式压缩电影）	99
便携式夜视仪（无任何光线中看书，玩游戏等，距离5米）	99
3D投影眼镜（看电视，玩游戏均呈现3D八倍放大效果）	99
52寸头戴式液晶显示器（立体声环绕音响，适用任何游戏机）	900
GBA原装MP3播放卡（64MB送原装高保真耳机）	699
DC上网器（浏览中英文网站，送改装56K猫，中文说明书）	210
GBA金手指卡（全中文，内含90条密码，自动储存）	130
PS2 DVD原装遥控器（红外线，免改机，适用所有型号）	99

二手货交易场

九成新PS机（7501/9002/9001/7502，双震手柄＋8M记忆卡＋电源＋游戏）	490
九成新PS 5903VCD机/PS ONE游戏机（双手柄＋8M记忆卡＋电源＋游戏）	530/490
土星机 三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄＋16M记忆卡＋8M加速卡＋游戏）	290/410/470
日/美/欧版DC机（双手柄＋4M记忆卡＋网卡＋开机盘＋游戏）	420/510/460
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机（均送卡）	420/285/130/90/280/350
DC/PS/SS拆件机（主机内配件均完整）	190/140/110
超任光碟一体机（送所有游戏）/32M磁碟＋主机（双手柄，电源，送所有游戏/送30款游戏）	480/320
N64光碟机（双手柄，开机卡，电源，送所有游戏）/3DO光碟机（20款游戏）/SNK光碟机（10款游戏）	850/280/290

（快件邮费40元/台，GB20元/台）本公司回收二手机按本区售价的80%计算，并可差价互换！

游戏周边

PS1M/2M/8M记忆卡	14/24/42	DC原装/组装震动卡	75/24
PS2/PS/DC原装枪	360/135/70	DC/PS/SS制转	35/28/40
PS原装标准/原装震动手柄	35/78	DC VGA/万用VGA	38/210
PS原装/组装 震动手柄	59/35	DC原装键盘/鼠标	75/45
PS2原装/组装震动手柄	140/50	DC原装/2M/4M记忆卡	110/28/33
PS2原装8M记忆卡	210	DC组装/格斗手柄	30
GB充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8	DC－GB/NGP模拟器	30
GBA放大镜/夜用灯	15/10	DC－FC/MD模拟器	30
GB中文金手指/万用对战线	60/10	DC－SFC/GBA模拟器	50
GB/GBA耳机（含收音机功能）	25	DC MP3/VCD播放器	30
GBA充电器（送电源）	20	DC金手指/新版开机盘	15
GB手柄/电源/贴膜/皮套/对战线	6		

特价及配件邮费均10元/次（不限量）

本月特价

DC原装手柄（处理）	28
PS VCD卡（免改机）	99
PSONE液晶屏（全制式）	470
PS原装PDA	168

电脑语音复读机

电脑400秒超常复读，母音保留、子音更新可实现跟读，全自动跟读及跟读对比功能，碰带录音，内置麦克风，高保真立体声，全频收音机。现在购买送高保真耳机及麦克风一套！ **特价99元**



MP3＋CD＋VCD随身听

超薄超轻，机身仅12×10×2cm，可悬于腰间，播放MP3、CD、DVCD、VCD。液晶屏功能显示，交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV线。5月31日前购买再送线控耳机一副。颜色：蓝透、橙、红。保修一年。

市场价1400，现特价598元/套。

PS原版盘（有无直读均可使用），20元/张，邮费一律10元/次，购买时只需填写编号即可

买五送一，买十送三

编号 卡名	盘数														
		017 名将	1	054 太空战士7	4	093 燃烧战车索利德	3	203 98拳王	1	221 99拳王	1	265 太空战士9	1	306 盗墓者历代记	1
		019 寄生前夜2	2	055 铁拳3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	271 柯南－3人推理	1	307 鬼魂力量3	1
003 007占士邦	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士8	4	115 合金弹头X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	276 机器人α外传	1	311 时空枪手2	1
005 实况足球4	1	035 生化危机2	2	059 生化危机3	1	153 恐龙危机2	1	215 97拳王	1	225 机器人阿尔法	1	280 寄生前夜1	2	315 高达G世纪IF	3
007 寂静岭	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电DX	1	216 三国志7	1	227 龙骑士4	4	281 恶魔城年代记	1	316 沙嘉纹章	1
008 永恒传说	3	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸ZERO3	1	217 射雕英雄传（中）	1	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	399 铃木爆发	1
011 山脊赛车4	1	038 大航海4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙7	2	253 北欧女神传	2	290 太空战士4、5、6	3	400 实况足球2002	1
013 前线任务3	2	050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT赛车2	2	220 实况足球5（中）	1	263 波波罗物语2	3	303 龙珠3合1	1	402WTC－房东锦标赛	1

GB新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文GB彩卡，一律三个月包换！

						格斗王2002（中）	42	水浒风云录（中）	46	生化危机3（中）	45		
						黄金太阳（中）	43	恶魔城2（中）	57	机器人大战F2（中）	42		
傲视三国（中）	55	模拟麦当劳（中，经营）	55	大航海时代2（中）	55	太空战士9（中）	53	七龙珠2002（中）	55	哈里·波特2（中，RPG）	38		
金庸群侠传（中）	55	太阁立志传2（中）	55	星际争霸GB版	55	明日帝国（007）	43	街头快打2002（中）	28	古墓丽影2（中）	56		
荆柯新传（中）	55	甲A足球风云（中）	55	强手大亨（经营，中）	55	梦幻传说（中）	48	我的餐厅（中）	45	极品飞车（中）	38		
驱除舰指挥官（中）	55	FIFA足球2002	38	苍狼与白鹿（中）	40	2002冬奥会	32	航空霸业（中）	55				

GB彩卡

游戏王4/5（中）	48	口袋水晶（中，时钟）	27	海盗军团（中）	38	机器人大战A（中）	45	勇者斗恶龙（中）	24	红色警报2	38
三角洲部队2	41	生命（64M，冒险）	55	水浒传（中）	47	实况足球2002	35	萨尔达传说（中）	20	盟军敢死队	31
合金装备（中）	35	孤岛冒险2（中）	39	风来的西林2	31	口袋妖怪钻石（中）	25	大富翁世界之旅（中）	23	洛克人X5	23
魔法骑士2（中）	45	勇者斗恶龙1＋2（中）	28	古墓丽影（中）	45	欧陆战线（中）	55	三国演义2（中）	24	越南战役2001	42
牧场物语4（中）	43	女神转生外传2（中）	32	名侦探柯南2（中）	45	玩具兵大战4（中）	53	悟空激斗传（中）	20	帝国时代	34
生化危机（中）	42	麻雀补完计划	34	星之海洋（中）	32	格兰蒂亚2	34	口袋金银合集（中）	35	英雄无敌4	34
勇者斗恶龙4（中）	43	射雕英雄传（中）	38	纹章传说（中）	41	合金弹头EX	35	勇者斗恶龙3（中）	39	心跳回忆2	33
大航海时代	27	口袋金/银（中，时钟）	19	幻想传说（中）	31	樱花大战	43	全省IQ大擂台（中）	65	1942（街机）	22
坏玛莉2/3	28/29	牧场1/2/3（中）	20/22/26	大金刚2001	28	太阁立志传（中）	50	机器人大战F完结（中）	45	太空战士X（中）	43
封神榜（中）	36	音乐节拍2/3/4	30/35/40	机器人阿尔法（中）	38	名侦探柯南3（中）	39	樱花大战（中）	56	心跳回忆（文/体，中）	39

GB黑白卡

第二/三/五次机器人大战（中）	16	圣斗士星矢	12	吞食天地3（中）	17	篮球飞人2	16	三国霸王大陆（FC版，中）	34	幽游白书合集	32
口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中）	19	GT赛车	23	三国英雄传（中）	17	美少女麻将	18	合金弹头	29	爆笑蓝球	18
格斗王95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	赤色要塞	12	炸弹人RPG	19	四川省麻将	18	光之继承者	23	饿狼传说RB	22

GB合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
425	甲A足球队风云（中），实况足球2001，FIFA2001，英超足球经理	85	419	金庸（中），水浒传（中），太阁立志2，大航海时代	115
602	萨尔达，勇者斗恶龙，三国3，第八次，吞食，口袋绿（全中文）	60	423	心跳回忆（中），黄金太阳（中），樱花大战（中），太空战士10（中）	95
411	牧场2（中），三国演义2（中），游戏王3（中），第五次（中）	49	904	坏玛莉3，拳皇95，96，2000，饿狼3，WF摔角	55
502	口袋蓝，绿（中），三国霸王大陆（中），侏罗纪3（中），第五次（中）	55	1302	口袋水晶，金，银，黄，红，三国2，侏罗纪 ...（全中文）	70
413	牧场2（中），太空战士4（中），三国英雄传（中），侏罗纪3（中）	55	1303	牧场物语3（中），口袋水晶（中），NBA2000，FIFA2000......	55
420	机器人大战F（中），勇者斗恶龙4（中），心跳回忆（中），越南战役2001（中）	95	422	哈利波特（中），越战2001，雷曼2001，格斗王2002（中）	85
415	太空战士8（中），口袋妖怪红（中），太空4（中），侏罗纪3（中）	50	2002	口袋水晶（中，时钟），萨尔达大地（中），第五次（中），数码3...	60
501	太空10（中），口袋金，红（中），三国演义2（中），三国英雄（中）	60	13801	饿狼传说2，3，拳皇95，96，97，街霸2，铁拳，柯南 ...	40

GBA卡特卖

实况足球WE	88	伍佑卫门NEW	75	皇家骑士团	68	侏罗纪公园	59	信长野望	68	J联盟足球	68	炸弹人	55
人生游戏Advance	85	麻将Advance	75	机器人大战A	63	GTA	60	坏玛利	68	风之克罗亚	60	GT赛车	54
机器人大战A（中）	68	头文字D	78	F－ZOE	55	罪恶工具－X	80	Q版赛车	63	魔法假期	80	恶魔城	52
游戏王6	78	纯情房东俏房客	68	寂静岭	73	大战略2	84	胜利11人足球	68	索尼克	68	拿破仑	68
铁拳Advance	68	幽灵屋敷－24小时	66	快打旋风	59	真人快打	68	冲击世界杯	68	雷龙战记1×2	68	心跳回忆	83
三国志（中）	73	中央大陆之战	73	哈里·波特	68	街霸2	64	超级玛莉奥	50	恶魔城轮回（中）	68	拳皇advance	68
超级玛莉2	75	黄金太阳	68	蚯蚓战士	59	洛克人EXE 2	55	龙战士	65	X竞技滑板	68		

GBA合卡

A401：拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA	120	A501：黄金太阳、皇家骑士团、铁拳、街霸2、哈利波特	160
A402：实况足球、恶魔城、机器人A、拿破仑	150	A502：机器人大战A（中）、恶魔城（中）、游戏王4、坏玛莉、龙战士	190

注：GB卡邮费5元/盘，两盘以上均10元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本GB机，卡带记忆均良好！

注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品！！ 专业维修8位到128位等各种游戏机及配件，成功率不低于90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010－87251033

汇款（寄货，通信）地址：北京100055信箱32分箱（邮购只限此地址） 收款人：北京信宏威达公司 邮编：100055

业务咨询：010－87251066 邮购查询：010－87251088 投诉、售后：010－87251022 批发加盟：010－87251033 （9:00－17:00，周日休息）

北京王府井展厅：新东安市场北区科宇基电器城283号（9:00－20:00） 路线1，4，10，20，57，103，104，120路王府井站下

注：1 因市场价格浮动，个别产品请电询。 2 专卖店价格以专卖店售价为准。

今早刚看了最新一期的电软，便迫不及待地给你回信。全因为史克威尔。一打开电软，我就看到了“史克威尔重归任天堂”，THE NEWS 简直让人难以置信，等仔细看完报道，我从内心感到兴奋，在 GBA 上终于可以玩到 FF 系列的游戏了，这也验证了一句古语“合久必分、分久必合”。

游戏界的变化真是变化莫测、难以预料。不管怎样，史克威尔重新加入任天堂，我认为是利大于弊，不管索尼在背后如何操纵，GBA、NGC 及任天堂将会有更大的发展。

——上海　LEIM

不知道这能不能算 2002 年最令人震惊的新闻。本来还是一番老死不相往来的死结局面，就这么在关键的一年中轻易的化解了。无疑，对任天堂，对史克威尔，对玩家乃至整个业界，这次双腕的结合都百利无弊。GBA 上玩“FFT”的梦就在一瞬间变成了现实，变化之迅之快有些始料不及。

现在我们要有足够的心理准备，接下来要发生的事情绝非在你我掌握，世事难料啊~

想问问日本本土比较港台内地的主机售价是否会便宜呢？好像软件会比内地便宜吧！我父亲 2001 年去过日本，他说商场里的服务员超热情周到，真正做到视顾客为上帝。因此，我想不会出现像内地那种翻修机，以次充好，或者价格定得超高的情况。

——广州　卢云峰

风林个人看法是，如果能去日本买当然最好（单纯为了某游戏或周边而去日本的话就不划算了）。根据最新旅行社提供的日本 7 日游报价，去一次的话大约需要 6000 元人民币左右，而如果单单为了某游戏而去趟日本的话无疑要背负巨额花消。虽然日本方面的软硬件价格低的很，但若把往返路费与在日本的住宿等花费折算后可就亏惨了。另外，香港市场实际上也是游戏迷淘金的好去处，大部分珍贵的全新、二手游戏都可以见到踪影，而且还有价格合理的行货产品，比较于国内的零星卖店可便宜太多了。



↑像这样的珍贵游戏，在香港是很好找的，有机会去的话就别错过了。

回到国内，目前正版软件进货的大源头还是来自香港（少量日本，价格高昂），一方面水货引进渠道便利，另一方面就是随着进货量大，价格也大幅下降，基本上比香港市场价格略高（50 元人民币以内）。而内地的价格大走向也有相当部分被香港市场影响，很少出现内地软硬件比香港便宜的情况。

总之，内地市场的不完善是一切问题的根源所在，没有政府的扶持，国内游戏市场的振兴又何谈“指日可待”？

我想说上海的 TV 游戏业并不落后。我想可能比不上北京、广州等地，但绝对不差的！不知第四期张朋友是哪个区的？以我所在的闵行区来说吧！在闵行镇上我所知的游戏专卖店有六个，分布较为集中，走路 45 分钟里能转个遍。游戏主机、软件推出速度不慢。记得在 PS2 的首发当日，几家店里就有的卖了！还有我在《黄金太阳》首发晚一天的时候拿到了该游戏，而且为正版！

上海的街机业虽然遭受了重创，让许多小型的街机厅消失了，但是换来得是更加有序的管理！个人认为上海街机厅的 NO.1 是位于卢湾区的“卢湾区工人俱乐部”，人称“卢工”。街机游戏推出迅速，一直是上海的龙头老大，当年的《合 3》全上海第一时间出现！由于不是卢湾区的人，所以具体也不太明白！如果想找高手过招的话，一定要到“卢工”，在那里会有各游戏的高手不定期聚会！而且许多大型的街机比赛都在那里举行！除此之外，还有杨蒲区的“小世界”，徐汇区的美罗城等等！

——上海　庄晓峰



经常会有人说支持正版从自己做起，只要大家都购买正版了，游戏厂商自然就会考虑中国这个大市场，到时候就会有中国版主机和中文正版软件。我却不这么认为，不知道各位想过没有，我们现在玩的游戏机是从日本走私过来的，正版软件也是一样，因为各大游戏机厂商根本没有在中国大陆地区销售主机及软件，也就是说各位玩家虽然支持了正版，但是这个销售成绩也是计算在了日本国内的出货量上了，游戏厂商根本不会来计算中国大陆地区的销售成绩来考虑出不出中文游戏。我们可以说买这种正版是花了冤枉钱，而获利的也是走私者，孰不见各种走俏游戏在中国的价格翻炒是何其严重，“合金限定”在国内竟超千元，试问，如此正版，支持何用（不排除保护爱机的行为）。

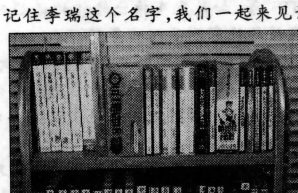
——孙文峰

孙读者说的没错，水货的流通也是违法的。不过相比较起 D 版来，水货无疑是要好上很多，起码玩家的银子有一部分是的的确确回流到了软件开发商的口袋中，而不是“大老翻”的腰包里。不过需要正视的一点：水货也是正版！只不过并非是正规渠道进口的正版，在目前的状况下，仍然有相当部分的玩家能够挺身支持不畏 D 版诱惑，无疑是值得表扬的。

我是最近的三、四年才真正爱上游戏的。说句心里话我梦想做一部中国人玩的大作，（像日本的“DQ”系列），才决心放下我的 DC、PS 苦读这一年半，考上我的梦想大学“东大电脑系”，风林大哥你信不信我一定会在这未来的 10 年里，让你介绍我所做的游戏，你一定要记住我的名字，免的说我说笑（我现在就开始写剧本了）。

——沈阳　李瑞

做中国人自己的游戏——这是许多人的梦想。李瑞朋友有这样的决心和信心，我想中国的电子游戏市场一定会越发蓬勃起来。希望大家都记住李瑞这个名字，我们一起来见证历史。



←何时能在自己家的光盘架上摆放中国人自己制作的家用机游戏？希望这一天不要让我们等得太长久。

呼风还语 α

1、PS2 金手指的具体使用步骤？？

其实 PS2 的金手指使用起来与 PS 等金手指没有任何不同，只不过是输入顺序不同罢了。进入金手指画面后，选择 SELECT GAME，再选入想使用的密码，按 START 键，再启动金手指换上游戏即可。

2、GBA 要推出新型号？？

谣言！就像所谓的加亮型 GBA、GBA2 等等都只是谎言罢了，玩家莫要轻信。GBA 至少 2006 年以前不会推出后续机型。如果想了解进一步情报的玩家请登陆任天堂官方网站查询，网址是 www.nintendo.co.jp（内有任天堂网络杂志可看，任迷错过不能，大量专家访谈得见）。

2、主机读盘声音好大……

目前光碟机读盘声音大的惊人，实在恐怖。为此风林排出了以下名次，声音大的排在前面，好让大家比较比较，心中有数。

1、DC；2、PSONE；3、PS2；4、XBOX；5、PS；6、GC；7、SS

3、读盘最快的主机是……

就目前三部主机（PS2、XBOX、GC），读盘最快的当是 GC 了。尤其是其进入游戏的时间快得惊人。

3、请问北京的沙尘暴如何？

不错，迎风上班的风林都不用吃早饭了，而且化身为“沙包”……

家、生活与我……

●某日吃过午饭，一进教室，便见几个“铁杆”围在一起说笑，我也上去凑热闹，问：“谈什么啊？”“待会儿‘生化危机’”一铁杆答。我立马心里一阵狂喜，难道放学后要一起去玩《生化危机》？！我随即“报名”：“我也去！”“去什么呀，我是说待会调课，生物课下来是化学课，还不是‘生化危机’”！众铁杆笑倒，我——晕倒！

——无锡·快行冷锋

●因为有了《电软》，我知道了“黄卡游戏机”原来叫 FC。“索尼游戏机”名叫 PLAYSTATION；因为有了《电软》，我看到了以前从未接触过的游戏；因为有了《电软》，我迷上了高达……最重要的，因为有了《电软》，我迷上了游戏！因为有了《电软》，那曾经深奥幽玄的游戏世界变得简单容易，因为有了《电软》，我从一个游戏盲，变成了一个游戏王……阿软，我对你要说的话太多太多，永远也说不完的。

游戏机就是好玩，谁能否认呢？谁说它是电子海洛因？当你疲劳的时候，用 GBA 玩玩玛里奥，能带走你一天的压力；当你无聊的时候，与朋友一同玩玩 VF，让你热血沸腾，充满活力；家人在一起时，铺上跳舞毯，跳着 DDR，让你感受到温馨的家庭气氛……。游戏，让你的生命充满了动感，使你的生活五彩缤纷。游戏，谁都可以玩，小孩子不能玩吗？老年人也可以玩啊？！大家都能在自己喜爱的 GAME 找到那一份独特的乐趣。说游戏是电子海洛因，太肤浅了，只有那句永恒的老话：游戏无罪。

——来自大西北的牛

天下一家●周大明（地址：贵州省凯里市营盘东路 8 号 2 栋附 23 号　邮编：556000　留言：结交球迷玩友）●王小明（地址：西安邮电学院　邮编：710061　留言：希望与天下所有玩家交流游戏心得）●李歆（地址：广西南宁化工学校环监 0031 班 197# 信箱　邮编：530001　QQ：43616178）

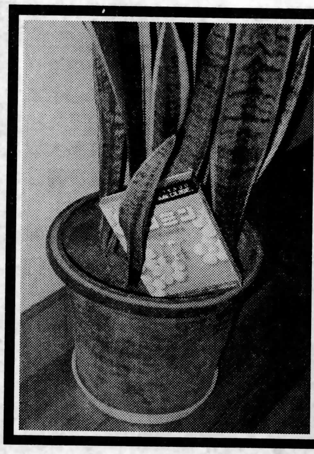


玩 GC 二三话

连载第二回/MUMU

从 AV 到 S 线再到分量，GC 画面的效果大幅上升。如果将分量的效果比做 100 的话，那么 S 线可以说是 70，AV 就只得 40 了。效果差别就是这么大。当然，还有更高级的 D 端子可以选择，但对于国内玩家而言就不太现实了。

GC 这朵鲜花需要嫩绿的叶子来衬托，起码要将影像还原本色吧？这点分量就可以达到，而无须 D 端子。国内目前带分量端子的电视有很多种，玩家不妨选择开来，尽情发挥 GC 的优势。能够洒脱的“玩”一回画面，也很难得。





■风林影集——我爱 PIKMIN

PIKMIN 目前销量已经累计 50 万本，作为一款完全原创的作品，能够达到这样的成绩完全是制作人实力使然。

PIKMIN 为什么可以如此吸引人？不深入游戏的话恐怕难以体会到个中奥妙。游戏的上手时间只需 2 分钟足以，剩下的只要运用玩家灵敏的头脑就可以了。

这张照片看上去有些无聊的感觉，不过有时候真的是希望能够在自己家的花盆里种出 PIKMIN……

摄影/MUMU

恋妹症

■吉林 梁木



欲言又止话 DB

■日本东京 周众屹

在 2 月 16 日到 3 月 2 日间，我回国了，北京的变化大的吓了我一跳，先别说别的，反正风兄天天在北京也知道。我这次回去主要目的是把我的 PS2 安直读，我在地安门花了 300 多元安了 DVD 直读，但不能引 PS 盘，不知值不值。现在我玩 PS 盘，还得用 PS 机。最令我震惊的还属“一直被我拥护”的 D 版，日本有的中国都有，厉害。不过正版盘在中国卖的与日本相比可真贵，像 DC 早期作品也是，太贵了吧。回来后，我去了一趟秋叶原，那儿现在 DC 早期作品，如“莎木”、“D 之食卓”、“VR3”等，均为 500 到 1000 日元不等，“莎木”税买价格为 501 日元，“D 之食卓”是 500、“VR3”是 500……还有，风兄我以前写的关于我对 D 版的看法的话，为什么不登出来了？怕遭围攻？我就是想为 D 版说句话……还 D 版一个公道，虽然 D 版不是合法行为，但要看他是否有人们的利益，像几年前《甲方乙方》里说的“吗啡”是毒品，但有的快病死的人要是给他注射吗啡可令他获得短暂的生命，给不给他打？给一个健康的人注射吗啡那是犯罪，但给一个生命垂危的人注射吗啡，那就是最大的道德。”什么事都是相对的，一件事物，有好的一面也有不好的一面，关键看他是不是对人有益，不能因为是 D 版就一棍子打死，也得给 D 版留一点说话的余地吧……今天是 3 月 20 日，我已经做好了明早七点起床出门去排队买“樱 4”的初回限定版的准备，祝我好运，祝我明天能抢到。上帝保佑明天，限定版！！！

周读者千里迢迢从日本寄来了自己的感想，也谈了自己对 DB 的一些看法。抱歉的是，信的一些内容我还是做出了删减，希望你不会从日本打来电话找我算帐吧(笑)！

对于 DB，风林个人实在不想再发表什么看法，国情如此。一切有赖于玩家的选择。

游戏怎么才能卖出去

■河北 张亮

1、现在既然大家对“创新”不是很感冒，那么我们当然可以揣摩直至抓住玩家“热衷续作”的心理，进行“完美”的续作创作战。别的不提，如果《光之继承者》和《冒险岛》的续作一旦公布……

2、当今的 RPG 多以 3D 为主，场景和环境变得愈加宽广，孰不知在大大增加游戏乐趣的同时也无形地提升厌倦感，毕竟玩家更爱的是简明、有趣，而不是在一个绝对真实的环境中四处奔走。

3、现在掌机上的游戏相对好卖，卖不到太多，似乎也不赔钱。

4、纵观游戏类型，会发现游戏类型的组合体日渐成熟，并逐渐走红，知名的如 A·RPG、S·RPG、R·SLG……这样的排列组合的方案一定不少，以后如有 R·STG、RPG+Music 等应会成为新亮点。

5、这算是“不算创意”的创意。如今市场就像被垄断一样，似乎只有名厂大作才会热卖，不知名的小厂商正以 n+1 米/秒的速度退出历史舞台。如果是这样，不依附大的知名厂商看来在业界会很难有成就，如果攀不上，就去做 PC GAME 去吧！

6、玛里奥看来是任氏的“真·摇钱树”了，除了正统的“玛里奥”系列外，如“玛莉赛车”，“玛莉网球”，甚至“大乱斗”等“歪门邪道”也颇受注目。那么既然是这样，为何不推出一款“玛莉足球”？用足球颜色的龟壳做球，加之任氏角色，再附上 NGC 的超绝机能，可以形成“不思议”弧线的乌龟壳大赛便也可面世了！

1、好办法，不过这些在国内颇有人缘儿的游戏在日本还能掀起热潮吗？仔细想想的话，其实有许多当年的超级大作都还没有推出续作的迹象，例如 ENIX 的“天地创造”、SQUARE 的“圣龙传说”、SEGA 的“NIGHTS”等，如果宣布推出续作的话必然会在业界引起轩然大波。不过就不知道厂商是怎么想的，而一直期待的玩家则要耐心等待了。

2、游戏的真实化随着硬件机能的提高也成为不可扭转的大趋势，“莎木”的诞生可以说是标志性的。无论 2D 还是 3D，都有对其有需求的消费群体存在。两者之间实际上也没什么大的区别，对制作人来说，只要选择适合自己游戏的表现手法就可以了。

3、给 GBA 做游戏，赚就一个字。

其他，软件的进化是否要靠硬件的提升来实现呢？答案绝对不是肯定的，制作人被机能束缚而丧失对游戏乐趣的挖掘这样的例子我们已经见得很多了，尽管硬件性能强大也一直是玩家所希望的。

天下一家●微尘海(QQ：66594191 E－MAIL：kingkang312@sohu.com 电话：010－62810644 留言：希望结交天下玩友)●孙大成(QQ：95139744 E－mail：jakyo9980@163.com)●刘伟(QQ：58375211 E－MAIL：rockman423@sohu.com 留言：想和玩友们讲讲最终幻想)

玩家快书

——赠微软

比尔：长夜漫漫无心睡眠，我以为只有我睡不着觉，原来玩家你也睡不着啊！

某玩家：是啊，不知盖茨老板为什么睡不着？

比尔：就是因为游戏产业这块肉呀！

玩家：啊？

比尔：不错，自从看到游戏业利润丰厚之后，我决定改过自新，发展第二产业，为了表示对广大玩家的诚意，我们推出了新款主机(掏出一台XBOX)，牛 X 吗？

玩家(怒)：你出游戏机干什么？你知不知道你出了游戏机一点性格都没有了？唉，文也不行，武也不行，不干老本行，你想到游戏业骗钱呐？省省吧你！发展什么第三产业，好好做你 IT 业这份很有前途的职业去吧！哼，什么不好作，偏出台游戏机！

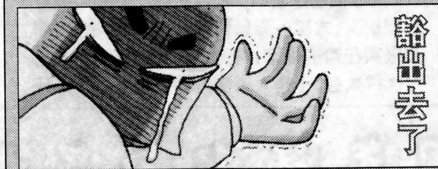
比尔：真失败，原来玩家只喜欢我的电脑产品。

■一读者

——请家长？

今天又一本《电软》光荣"牺牲"了(被老师没收)，下课后进了办公室，老师说："你上课看这种杂志，我要告诉你家长。"我拿过杂志翻到"家"，指着里面那个光头，说此人便是家长，上面有他的 QQ 与信箱，有什么事找他去。老师大怒，训斥我胡言乱语，我指着"家"问老师可识字否，只见她嘀咕了一句，曰："闯关族的家"。之后老师呈暴走状，我夺门而出，惊呼好险啊！我觉得世上没有此"闯"更好的家了，因为只有这个光着脑袋的家长不反对孩子们游戏：以后开家长会可要麻烦你了(活活)

■广西田东　黄杨洲



快人快语

上期《电软》中有一段摘录的报道，说："一位母亲 XXXX 地说"、"这就是那个游戏"那位朋友大可不必对此不在意，不知看过《忍者神龟》没有，里面的那个男记说过："狗咬人不是新闻、人咬狗才是新闻。"这句话应该是没错吧。

同理可推知，玩游戏影响生活和学习总是被报道，也就是说这种现象非常少见，也就是说玩游戏对学习和生活有利才是人们习以为常的了。

所以……大概就是这样了。

——山东　一读者



←玩游戏，自己开心即可。(拍摄/上海　李炳臣)

我很喜欢《寂静岭 2》。在《电软》赠的光盘上，我看到了颓美的死亡，看到了人生的灵魂本质。像黑玫瑰那样诡异而艳美。有人说詹姆斯是疯子，也有人说它是毒药，被慢慢侵食着，旁靠在死亡的边缘。我喜欢有缺陷的事物，因缺陷而完美。它像一部放给陌生人看的电影，年老的看到盛放，年轻的看到枯萎，失望的看到甜美，快乐的看到罪恶。因为那就是我们的生活。



←两难了……列，选择起来实在 AVG 的两大系

——广西　贾晋

难得遇到一位喜欢"寂静岭 2"的玩家啊～一说起"寂静岭 2"风林就一肚子的话，在这里就不占用大家的耳朵了。另外 XB 版里面加入了将近一个小时的新内容，如果是"寂静"迷的话当然是一定要玩的了，而风林的 XB……

第二次给家写信，也许是因为有些无聊或是喜悦吧。不知为什么，我已有很长时间尚未动 GBA 了。我只有 4 盘 GBA 卡，分别是"黄金太阳"、"恶魔城"、"快打旋风"、"雷庭战机"。这四盘卡是我放假前邮购的，在假期我就靠它们生活，在短短的一个多月中，我已将它们爆机三遍有余。再也没有什么好玩的了，想再买新卡又没钱，接着重新爆机呢，好像没意思。在这无聊时只有看看《电软》啦，可是越看越心动，越看越无聊，我真不知该怎么办？

——云南　饶纯

风林到现在为止也仅有两盘 GBA 卡带，"马莉赛车"和"SONIC"，自当格外珍惜。莫说打通三遍，很多游戏都有打通十遍、三十遍的价值，关键看你怎么去玩、怎么去体会。说起来也许你不信，风林曾经痴迷"生化危机"到了连听游戏中人物走路的声音都感到很陶醉的状态("生化危机 2"，当时在北京推出的时候正是春节期间，拿到游戏除了疯狂的寻找隐藏武器外，每天至少将游戏打穿 4 遍甚至更多)，就算这样都觉得不过瘾哪！GC 的"生化"复刻版让风林找回了些许当年的热情，但却因为工作而没能抽出足够时间去享受，真是……这期截稿后我要努力啦！



XBOX 终于在日本发售了，不过火爆场面没有超过 PS2。毕竟在游戏的麦加，强龙也难压地头蛇，况且索尼的实力也是不容忽视的。有"FF"、"鬼武者"、"VR4"等大作力捧，想打败 PS2，难。不过，XBOX 的机能够强劲的，从《电软》上的彩页看，XBOX 中的游戏画面似乎比 PS2 强。如果史克威尔、ENIX、CAPCOM 等大鳄级软件商为 XBOX 打造软件的话，XBOX 或许会在日本捞一把。

——裴宇希

目前 XBOX 在日本的处境是大大的不妙，这与微软壮志雄心的先期"誓言"可谓大相径庭。首先就是出师不利，首发就没能激起日本玩家的购买欲望，尽管微软方面准备了相当充足的软件阵容，但大量的美式游戏显然无法吊起日本人的胃口。随后闹得沸沸扬扬的"刮盘"事件也使得 XBOX 的销售举步艰难(起初出现刮盘问题，玩家找到微软方面要求更换主机，却被回复"虽然刮盘，但游戏可以正常读取，不影响使用"，引起了相当玩家的不满。而随着越来越多的刮盘事件的发生，微软不得不在少得可怜的用户面前妥协，答应更换主机)，目前 XBOX 的周硬件销量已经跌至 5000 不到，甚至连 PSONE 的销量都不如(PSONE 周销量 7000 左右)，比起 98 年推出的 DC 周销量还差。而在发售已经一个半月的时候，硬件总销量仍旧没有突破 20 万台。目前美国方面，XBOX 的表现也并不理想，尤其是没能盖住 GC 的势头致使硬件销量已经跌落人后(最新一周美国销量统计 XBOX 比 GC 少 4000 台)。

虽然 XBOX 拥有目前硬件中最为强大的性能与最为亲切的开发环境，但面对 PS2 的巨大装机量，强力软件商显然不会将心思花在一部"卖不动"的主机上。微软现在面对的不仅仅是低迷的销售势头，更重要的是如何给予软件开发商以信心，尤其是在日本这块市场。

缺乏强力软件支持是 XBOX 的顽症所在。

自从第 3 期上登出了我的 QQ(22563015 凉开水)到现在为止已有百余名玩友加了我。每次上线的时候，热情的玩友们都会接连不断地发来信息。这一来可苦了俺了，回复的话，俺的打字速度很菜。不回吧？又觉得太不礼貌，弄得我现在也只好隐身过日子。在这里想借家的一角，向广大的玩友们说明一下，并且对那些我没能回复的玩友们道一声抱歉，十分感谢他们对我的热情。

——读者　凉开水

终于体会到我的痛苦了吧？(笑)在这里还要提醒广大希望结交玩友的读者，要做好大量信息汹涌而来的准备。另外，必须要提防的就是一些假冒某游戏店发来中奖信息的骗局，在交友的过程中也要提高自我的防范意识，不要听之信之。

玩家新情报

●北京朝阳的孙健发来了一份自己亲手绘制的 GBA 版"马里奥赛车"的全赛道研究，并进行了详细的分析。比较起来，风林的道行还是浅薄些，对该游戏研究的还是不透，惭愧惭愧～

●辽宁的宫俊杰朋友发来 GBA 轻松复位法，在游戏中同时按下 A、B、SELECT 以及 START 键就可以使游戏回到标题画面。这一方法对应大部分的游戏，宫读者提醒玩家要爱护主机寿命，保养还是很重要的。

●安徽 KYO 朋友十分关心 GBA 降价的情报，风林认为如果觉得价格合理的话就应该出手了，毕竟主机降价不是一年两年的事，总会进行价格下调的。比如 DC 刚推出的时候被炒到 8000 多，但现在连 800 也不到了……

●浙江严杰来信询问 PS2 版的"生化危机网络版"(未定名称)是否会推出其他版本。风林个人估计推出 PC 版的可能性很高，看看同样属于"分支"性质的"武装生存者"系列不也推出 PC 版了吗？就是不知道三上真司领导的第四开发部门是否会松嘴向其他主机移植正统系列了。

●吉林梁伟朋友不看攻略将"马里奥 A2"打穿并找出隐藏内容，QQ：66967602。

天下一家●刘顺钦(地址：江苏省苏州市工业园区唯亭中学高二 3 班　邮编：215121　QQ：48433290　留言：结交任天堂迷)●田磊(QQ：41239938　E－MAIL：ttyy124@163.com)●宁雯(QQ：23478600　留言：我是女玩家，希望结交天下玩友)





☆☆女玩家留言☆☆

我是一位女性玩家,同时也是个资深的闯关族,我对游戏的热衷可以说不输给任何人,当然我同时也在一旁默默的关注着贵刊,每一次看到贵刊的进步,我都会由衷的为它感到高兴,虽然它还存在许多的缺点与不足,但我对它的喜爱从未减退过……谈到游戏,我自红白机时代就开始玩了,至今为止,算一算也有10年的时间了。为游戏,我真的付出了很多,当然它亦为我带来了不少的快乐与感动……回想以前,我玩起游戏来,还真有种废寝忘食的劲头,曾有段时间,我在清晨上学之前还会去街机室玩半小时的早场!当然老师与父母知道后也是极力劝阻,可这根本阻止不了我对游戏的热衷……而现在,我终于跨入了大学的门槛,再也没有人对我玩游戏加以干涉,真有种拨开云雾见阳光的感觉。

所以我常常抱着PS在家大玩特玩,这一玩可不得了,简直变成了游戏总动员,一向极度反对我玩游戏的父母也迷上了游戏,霸占了我的PS开始对战起泡泡龙、R4(!!),而且居然玩得相当不错,其热衷程度比起我也毫不逊色……后来老妈同我一起买回了红白机和经典老游戏,老爸则带着我的GB去上班,连我外婆开始操起手柄玩起炸弹人与方块,真有些令人汗颜!而由于游戏,我也结识了很多志同道合的朋友,大家一同玩游戏,一同畅所欲言,想起来实在有些感动,有时某人心血来潮要来开个比武大会,于是大家便簇拥到街机厅开始玩起KOF,气势之大连老板也被吓呆了……在网络上,也与许多五湖四海的朋友因KOF而认识,彼此都自称高手,本地无敌,相执不下非要见面对决,可也因车费而不了了之。这一切对我来说都是暖心的,因为有这么多的人与我一样为游戏痴狂,大家都犹如一家人一般,这也正是"闯关族的家"所创立的原因吧?所以希望风林君与玩家们都要更加努力啊!

地址:重庆四川美术学院60信箱
邮编:400053
姓名:王婉莎
笔名:紫
QQ:3080040

八周年精彩回函摘录

●我的建议做一个玩家摄影的栏目。读者们玩游戏时,用像机拍他们玩的精彩镜头,或拍成四格漫画,或拍漫画连载,当然是用玩游戏时拍下的照片组成。

——海南 李锐模

风:好想法,希望大家能够行动起来,风林愿意利用大墙画廊和闯家的版面来展示玩家风采。

●希望搞一次玩家大聚会!

——安徽 王国辉

风:说起来容易做起来……

●送光盘之前不如先送机器。没有机器光盘再多也是枉然!至于建议,多翻翻95年以前的杂志,两个字——复古。

——云南 姚莱

风:下次我去买创可贴前先打破自己的脑袋……

●多讲一些游戏,少一些人物介绍,我们对众小编没什么兴趣,我们买杂志多半是冲着"电子游戏"来的,否则改名叫"小编趺事"得了。

——南京 王怀鑫

风:支持啊~

●只希望,"八周年"纪念多一些可读性爽的美文,不要次于"五周年"纪念!读者来信也可多登一次,还有类似"乌鸦叫"的文章,以及更多精美的游戏画面,人设甚至……送海报、VCD……

——四川 余柳

风:附送风林玩偶的话……

●改变电子游戏是洪水猛兽(在中国)观念的重任仍在你们身上。

——安徽 刘渊

风:让洪水来得更猛烈些吧~让猛兽把我吞噬吧……

●新的标志也很好看,但是以前的标志已成为一个永恒的烙印,印在每一个读者心里,

——大连 张涛

●我不清楚《电软》第五期八周年纪念,会给我们"电软迷"带来什么样的惊喜,我想我没什么建议可提,因为我相信《电软》。

——广西 唐亚飞

风:期期都精彩才是目标。

●各编辑与玩家一起畅谈游戏经历,且要大篇幅。还有就是要多登一些各小编工作的经历以及编辑部里发生的种种趣乐。就像"傻子日记"那样,灵活性要高。

——浙江 匡亚楠

●最好改成全彩页,这样处在中间的"家"就不容易掉了。还有就是广告再少一点。

——河北 郑金磊

●八年是一段很长的时间,抗日战争不过八年多一点,在八年里,我们的游戏已经完全地传播开来了,她已经有了群众基础,只是现在的政X无法接受罢了。不过,我相信前途是光明的。

——山东 吕品

●建议送些赠品,举办一个见面会,众小编见见读者们,呵呵,就怕你们要"光"着回去了。

——北京 冯雷

风:只要不是鼻青脸肿就好……

●一眨眼,八年了。记得第一次遇见《电软》,还是在95年……正考上初中时,上补习班偶然发现抽屉中有一本95典藏本,一翻,马上被其内容所吸引,从此一发不可收拾。如今,高三紧张学习之余,翻出那本"初恋"之书,感想甚多,汇成一句:朋友,生日快乐!

——湖南 熊伟

●《电软》的标志新旧与否相信大家都会一如既往地支持它,不过从创新、求变的方面考虑,本人还是倾向于第二种。

——河北 王烁

●1、我希望杂志不要卷起来,因为我喜欢看上去平整的书。2、最好改成全彩,价格变成8.8。3、广告最好少一点,因为这是电子游戏软件啊,而不是电子游戏软件广告啊!

——南京 宋佳伟

●如今《电软》读者众多,在此我想提三点建议(代表众读者):①能否出一份《电报》,及时,快捷地报道游戏新动向;②能否对《电软》来一次会员制度;③栏目不要框死在这几个上,要经常出些新栏目。使《电软》真正做到"人无我有,人有无优"的境界。

——江苏 谢祺

●和中央电视台联合搞个游戏大型晚会,一定很棒!我想会有许多玩游戏迷为之疯狂。

——吉林 单小飞

风:突然想到,如果春节晚会上搞个VF4格斗大会,就没那么多抱怨声了吧……

●对着新标题本想骂的,因为如果我记的没错的话《电软》自始一直都用圆体字吧?不过新标题一派前卫下赫然"电软"两字倒真亲切呢,至于旧的,缅怀一下吧。

——河南 王伟

●最好把以前的小编请回来和大家见见面,我就满足了。如果不同意那随书赠台PS2也行。你们自己选吧!

——辽宁 佟琦

风:横竖都是……

●八年有如白驹过隙,送电软一句话吧:路漫漫其修远兮,吾将上下而求索,我的名字也包在其中哦!电软,你要走的路还很漫长,努力哦!

——江苏 刘远兮

●贵刊应在攻略方面加以改进。

——哈尔滨 李涛

风:本期八部大攻略同时奉上,希望大家能够满意。

●回顾八年以来"编辑部的故事"与机迷们追忆闯关族的家!小编们与读者走过怎样八个春秋。电软、电玩、小编、读者、玩家与快乐、苦恼、生活、工作的艰辛、游戏生涯的喜悦、以及人们对一切美好事物快乐生活的向往,一时之间融合在一处,百感交集,也许这正是快乐的游戏,游戏的快乐……

——河北 路嘉

●闯关族的家一定要继续扩版

——宁波 周剑

风:再扩版就成了"电子游戏聊天室"了……风林也会吃不消了……

●什么都行,千万不要配光盘!

——上海 王剑

风:这种要求还是头一回听到……主编应该会很开心(笑)

●此时无声胜有声!

——山东 何敬瑞

●杂志已出版八年,主机换了一代又一代,但盗版问题却几乎没有改观。有时想说,没那金钢钻,别揽这瓷器活,买不起可以不买或少买,绝不能买盗版,但又觉得不应该剥夺人娱乐的权力。其实想想看,FC时代一两百元一盘的卡带(虽说也是盗版),不是也买得少却玩得很高兴吗?希望在每个特殊或不特殊的日子里,《电软》总能提醒人们正常消费。

——北京 张凝

风:FC时期,一盘卡带便宜的一百多,贵则三、四百,在那样一个一元钱可以买很多糖果的年代里,我们的精神是富裕的;PS2时期,一张正版碟便宜的四、五十,贵则四、五百,在这样一个百元无法吃一顿美餐的年代里,我的精神却变得贫穷了很多……(纯属风林个人看法)



天下一家●张日良(地址:广西柳州市第十三中学99-4班 邮编:545005 留言:结交天下玩友)●陈宇(QQ:65112759 E-MAIL:yuyu3939@sina.com.cn 留言:愿与天下的玩家结为好友)●梁晓伟(地址:四川三台县三台中学高一2班 邮编:621100 QQ:18911941 留言:SEGA、任迷来找我)



风林兄，一连好几期都看见“家”里有不少军警的家人在此一吐为快，这次我特地向您写一封信，同时也是写给家的一封信。我们身在军营，无法向你们一样想玩什么游戏就玩什么，目前我也只有一台 GBA 可以伴我到永远，而《电软》是我在军营里看游戏界的一双眼睛。我想打听一下 GBA 是否有《暗黑》类别的游戏，多谢了。

地址：新疆库尔勒市武警第七支队修理所 王乐跃（收）

邮编：841000

留言：希望结识热忠于游戏的游戏迷们。

呼风还语 β

如何分辨正版碟与 D 版碟？

目前市面上有很多仿制 D 碟，类似 PC 的仿正版，仿制技术很高，不细心的话很难分辨。辨别上可以从以下几点来看：1、盘盒品质出色，不同于市面上购买的普通盘盒；2、精致印刷的彩色说明书；3、盘正面图案是烙印在盘上而不是贴上的；4、盘的反面有游戏的编码；5、最后，也是特别重要的一点，盘的内圈要有 IFPI 编码（除 PS2 的 DVD 游戏外），比如 DC 的莎木就是 IFPI L463。

玩家新情报

●李政斌 OICQ：105622250　希望认识天下愿意为中国游戏事业奋斗的朋友！

●云南的王凯读者来信表示，大家不要只顾游戏而忽视了运动，没事爬爬山，呼吸一下新鲜空气，要懂得保养。

●辽宁杨剑读者（QQ：10680074）来信询问 PS 上到底有没有“TO HEAT”。风林可以向你保证——有。该作在日本推出后在《FAMITSU》当月榜上制霸了很久，但在国内却一直没有人可引进，不知道为什么。希望哪位知道何处可以买到该作的读者朋友联系杨剑或者与风林联系。

●黑龙江李欣读者来信表示，在玩 GBA 的时候只要将其倾斜，屏幕就会增亮。对于李读者这个方法风林表示质疑，是否因为李读者将 GBA 方向倾斜后导致光线变化而增亮的呢？因为风林在玩 GBA 的时候经常变换姿势（难拿的姿势实在是坚持不了多久，腰酸背痛腿抽筋都来了），但却没有发现 GBA 有任何增亮的现象。

●辽宁郑海蛟读者来信阐述了游戏的六大好处：

1、玩游戏可以提高学习成绩（放松心情、学习外语、历史）；2、玩游戏可以锻炼身体（风靡一时的 DDR）；3、玩游戏可以锻炼心脏的承受力（玩恐怖游戏，不怕打击）；4、玩游戏可以增强人的正义感，保障社会治安（长期玩格斗，练就一身好功夫）；5、玩游戏可以美容（帅男靓女成偶像）；6、玩游戏可以支援社会主义现代化建设（游戏业已经成为当今一大产业，年创造的经济利益可观）。

风林对以上六点举双手赞成（笑）……



●广西　江勇

电玩新势力 闯家通信板

●我是从第一期《电新》买起的。我没有电脑，所以 CD－ROM 内容对我就等于没有，借给有 PC 的朋友，他们都大呼过瘾，可每次却只有我买，看一遍后只好借他们玩。

不是要改成双 CD 嘛，我希望能一张 VCD，一张游戏或动漫的音乐 CD，这样就解决了《电新》收藏性的问题，因为再好的图像看一遍就够了，可好听的音乐却百听不厌（CG 音乐厅太少）。而且不少玩家都有光碟游戏机，可以在玩累游戏时放上 CD 听一听不好吗？况且《电新》购买者全都是游戏迷，

能把《电新》光盘放进游戏机中欣赏一定是每个人都愿意的。市面上游戏 CD 品种少，质量差，《电新》这么做一定受欢迎。

——北京 陶杰

（这期《电新》双光盘，希望 B 盘 MTV 版能让你“百听不厌”。这盘 VCD 无论从制作还是选材都很用心，是小编们认为制作得最牛 X 的一盘 VCD，应该很有收藏价值。这些天小编们有闲暇时都轮流观赏，都大呼“过瘾”。另外，6 月号《电软》将免费赠送游戏音乐 CD，还希望你能多提建议。）

●《电新》一出生就挺漂亮，就象一个可爱的宝贝让人爱不释手。

——上海 张曼玲

●人生可能永远不会圆满，看完《电新》我最大的感想。

——南昌 肖克勤

●《电新》还如何进步？！它的完美让我为它担忧。

——宜宾 吕自友

●前天，我的同学问我看过《电新》吗？我说没听说，他留下两个字“老土”。

——张家口 龚晓友

●看第四期《电软》，我也经不住小编的煽动，买了一本《电新》。这几天，我又去煽动别人。成了狂热的《电新》宣传员，请酌情发点工资吧！

——抚顺 王飞

●“说明书”一定要尽早改进，还是改叫“别册”吧，更好听、更亲切……如不能进化为 16 开，那么要有大 32 开喔！页数就更要增多，黑白的也没问题呀，增加可读性喔！页数至少要是 64 页或 80 页吧！读者是上帝嘛。只看不读又有什么劲呢？这期“说明书”的内容还不错，新栏目《新新闻》也很不错喔！还有《业界海盗船》，占了很大篇幅呢！插画有些太幼稚了吧！今后应像本期封面，搞些有魅力的喔！

再提一点，如果今后改为双 CD 的话，第二张 CD 可以做一些精典的游戏 CG（全程的喔！）还有 3 月份强大的可怕的软件阵容中不论是哪部的 CG 或游戏都是值得一睹的……《生化》、《星海 3》。再或者可以收入一些动画（可不是宣传片喔！）不能收 TV 版，也可以出电影版呀！如最新的《樱大战》《莎木》的电影版。

——XX 市　张良琪

（张良琪，实在抱歉，信封与来信离婚了，又不好糊涂官乱点鸳鸯谱，只好把你的地址写成 XX 市。

第 7 期《电新》说明书已经改为 16 开，双光盘中包括一盘游戏 CG，还有“强大的可怕的软件阵容”（见 A 盘），真是心有灵犀一点通。不过还有你没有想到的大海报（樱大战 4），应是意外惊喜吧。

B 盘的游戏 MTV 真的很棒，不但有你说的游戏 CG，还配上最棒的游戏歌曲。说实在话，这些天每天制作室里都重复播放这盘 MTV，前来欣赏的各路人等络绎不绝，懂不懂游戏的人都被这震撼人心的游戏所震撼。我心大快哉。）

天下一家●谢兵海（QQ：54354173　E－MAIL：squbort@sohu.com）●国加贝（地址：吉林省吉林市江城中学高二 1 班　邮编：132002　QQ：49602125　E－MAIL：GJB7758521@163.com　留言：希望能和喜欢 GBA 的同道中人交个朋友）●汤强（地址：平玉一高三（11）班　邮编：463400　QQ：35817020）



火炎纹章

封印之剑

任天堂《火炎纹章》系列是众所周知的 Hard Core 游戏，而便携游戏的卖点是简捷快适，很多玩家都对《火炎纹章－封印之剑》出现在 GBA 主机持谨慎态度。事实证明任天堂对把握主机特性有着相当娴熟的技巧，开创了不同土壤的名作成功移植的最佳范例。本作在不失火炎系列精髓的同时对难易度进行了合理的调整，卡带又附带了断电自动储存进度等诸多便携机能。由于时间关系我们对这个仅能做简单的流程攻略，希望有机会能进行更深入的研究！

GBA	厂商：NINTENDO	类型：SLG＋RPG
	发售日：2002.3.29	售价：4800日元

序幕

远古曾是龙和人共同存在的世界。但爆发人龙战争后，龙族最终被消灭。随着民族和文化的变迁，大陆渐渐分裂成几块。西方是文化高度发达的埃塔里亚，东方是民风朴实刚健的帝国贝恩。在两大国当中存在着一些独立的势力，其中一部分组成里基亚同盟，北方则是开荒人自发组建的以利亚骑士团，东北大草原萨迦上世代居住着游牧民族。

相安无事多年，东方帝国的国王塞弗儿突然对各国发动侵略战争，贝恩帝国兵分两路，向以利亚和萨迦突击。主人公罗伊是里基亚同盟中，小国费力的王子，在外国留学的他，突然接到父亲的来信，要他立即回国……

第一章 命运的呼吸

山贼将趁费力候有病在身，将小城团团围困。急匆匆从海路赶回的罗伊，解救围城消灭山贼。第一战，熟悉操作为主。第一关有一个圣骑士同行。现能力极强，但是没什么潜力，没有培养价值。手下的红骑士和绿骑士的潜力还算不错，前几关的主力，如果有兴趣可以重点培养，弓箭手和重甲武士就没什么用了。这关大部分人相互都有援助。尽快进入村庄，否则山贼会破坏村庄。

第二章 贝恩的公主

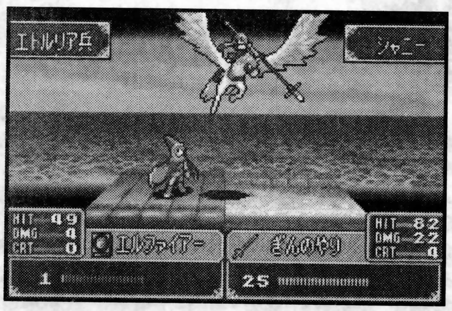
解救主城后，罗伊遇到了多年未见的女友莉莉娜。在父亲委托下，路易前往费力和贝恩交接的一个村庄与雇佣兵团合流。罗伊到达预定地点，发现雇佣兵团还未赶到，而隔山就可以望见贝恩的边境。正在此时一个奇怪的修女出现，请求罗伊救援被贝恩抓走的小姐。听说是和贝恩交战，罗伊欣然答应……

攻略要点

一开始罗伊的老管家加入，职业是马车。能够随时从仓库里取东西，没有攻击力。没用的单位，下章开始看夕阳红。修女的加入可以让战斗比较安全的进行了。第二回合，雇佣兵团就会赶到(飞马，佣兵，和两个斧兵)。飞马是火焰系的一贯主力，而且杰妮也是以后剧情的重要人物，首选培养对象。佣兵和两个斧兵能力尚可。但是后期出现的剑士和海贼本身能力都是超强，进化职业也好很多，只好屈就了。BOSS是重甲，普通武器很难造成伤害，最好使用村庄里拿到的破铠剑。

第三章 迟到者

当罗伊救出那名女子时，却发现她就是贝恩的公主吉妮维亚。原来就为贝恩的侵略，吉妮维亚和他兄长贝恩国王吵翻了脸而软禁在这里。路易决定将吉妮维亚带在身边。匆匆赶往爱拉芬与同盟军汇合的罗伊却突然收到震惊的消息，在号称“贝恩三龙将”中魔导将军芙妮亚和飞龙将军奈修恩的两人



合力夹击下，里基亚同盟军已经被完全消灭。一向以勇猛自居的里基亚同盟就此崩溃，令人惊讶不已。路易为确认幸存者，继续赶往爱拉芬……

攻略要点

本关一开始会有盗贼恰得加入。盗贼是很有用的己方单位，能够用盗贼的钥匙开门，开宝箱。视野范围也很大，在洞窟，天气恶劣情况下发挥大作用。另外对于身上有道具(仅限道具)的敌人可以使用盗窃指令，以后敌人有可能会携带稀有道具以及宝玉登场，不要放过了。盗贼初始能力很低，但潜力很大，需要重点培养。不过盗贼只有20级，不能转职。

左上村庄访问，魔法师罗会加入(和盗贼有对话，但是没有支援)。以后会有很多强力法师，这个基本没有上场的机会。

5回合，地图中右会有敌方的骑士增援。这章总体难度也不打，循序渐进即可。不过BOSS却实力很强，建议用法师，剑士一起上，争取一个回合内解决。主角自己的西洋剑也是可以对重甲造成巨大伤害的。

第四章 同盟的崩溃

里基亚同盟盟主正是莉莉娜的父亲，奥斯特亚候贝克特而。罗伊重新拿下爱拉芬后，在地牢里看到伤重的贝克特而，临死前，贝克特而说出贝恩准备复活龙族的阴谋，最后拜托把女儿莉莉娜托付给罗伊。

于是罗伊赶忙前往奥斯特亚，西进中，路过里基亚诸侯艾丽克的拉沃斯。但艾丽克不仅投降了贝恩，更将民女卡拉沃妮献给飞龙将军奈修恩。奈修恩调戏不成，反被嘲笑一番，正欲发作时，传来罗伊军队已经兵临城下的消息，只好将卡拉沃妮打入地牢，匆忙迎战……

攻略要点

第二回合，艾丽克的佣兵路多卡会去地牢中释放卡拉沃妮，第四回合卡拉沃妮就会作为NPC出现在地图中央，赶紧用路易说得(说得的时候会有爆笑的对话，卡拉沃妮的小姐脾气会气的老管家几欲昏倒……)。卡拉沃妮的职业是神官骑士，也就是骑马的修女。很有前途的职业哦，好好培养。

本关主要都是骑士，慢慢推进，小心骑弓手对修女的突袭就可以了。第五回合，右下的要塞会有海贼登场。第七回合，路多卡就会率领手下在城右侧登场，往往不知情的玩家此时已经开始围城。突然出现的路多卡又是实力超群，随便抓个垫背不是难事，第一次LOAD……(泪～)。所以先做好准备，不要压进太快，路多卡一出现就立

即用卡拉沃妮上前说得，颇有侠义精神的路多卡也就半推半就答应了。

路多卡的职业是剑士，相比佣兵来说，防御力稍低，但是速度快，必杀率高。特职职业是剑圣，本身就有30%的必杀率，加上可以装备必杀率40%的倭刀，可以说是招招致命。动作又是华丽之极，绝对主力人选。

第五章 炎之纹章

占领拉沃斯后，吉妮维亚和罗伊谈起了他的哥哥塞弗鲁。无论如何，她还是无法理解塞弗鲁为什



么要打着“解放”旗号去四处侵略。继续前往奥斯特亚的罗伊，路经一小村庄。受村长之托消灭山贼(更大的理由是村长说可以告知村后的近道)。

这版没什么难度可言。左面的墙壁只要盗贼在前面待机，就有村人为打开墙壁，直接攻打BOSS。上面村庄的道具，拿不拿无所谓，12回合后要塞会出现援军，好好练级吧。

第六章 自投罗网

在战斗中意外遇到贝恩的国教－艾黎迷尼教的司祭撒沃。交谈中得知，艾黎迷尼和贝恩的关系早就恶化了，撒沃意外地问起教内圣物火炎纹章是否被吉妮维亚所拿走，得知原来火焰纹章是解除封印地重要道具，但已经落入贝恩国王之手。

司祭和他的护卫为找寻纹章，也加入了罗伊一行，继续前往奥斯特亚。穿越山间小道后，众人来到特利亚西南，这里是前奥斯特亚候兄弟的领地。特利亚候以性格温厚而著称，原以为可以暂时修整一下，然而贝恩的魔爪早已深入于此。

特利亚候病中不防，被暗黑魔法师暗算。然而这一切都被盗贼切斯听到。切丝给路易通风报信，让他不要轻易相信暗法师的招待。被识破的暗法师暴跳如雷，在城中开始捕杀路易……

攻略要点

一开始有司祭和护卫弓箭手加入。弓箭手特鲁西，升级能力奇高。尤其是力每2级就加1，技和素早也仅次于力成长，绝对的暴力女。要不要，看爱好了(我还是扔掉了，不符合个人美学－－－+)。左上则有骑弓手苏，可以用路易说得。美女(...^)，能力也不差，移动范围又广，主力哦。

城中法师不少，小心应付。宝箱多多，盗贼可以忙活一阵了。第六回合，前面通风报信的切丝会作为敌人登场。用路易可以对话，但是本章不会加入。小心不要被她抢走宝箱，但也不要杀死她。最上的两个房间里都有敌援军，最好盗贼开门后立即救走，用强力仲间堵门，以免不测。BOSS是暗黑法师，美女苏和剑士们并肩上吧。

第七章 叛乱

刚占领特利亚，就收到奥斯特亚内乱的消息。奥斯特亚将军林卡斯在部下的比亚斯的劝诱下，举部反叛。叛军已经攻下主城，并且俘虏了公主莉莉娜。心急如焚的路易马不停蹄，赶往里基亚最大的都市－奥斯特亚。

赶到后才大吃一惊，对手还有以利亚骑士团和贝恩的飞龙。罗伊一面排兵布阵，一面向奥塔里亚的魔导将军欧西丽亚求援。

第二回合，左上民房附近会出现以利亚骑士团的塞洛特和特里克，罗伊上前对话后，他们会协助一起救援莉莉娜。第三回合，以利亚骑士团第三名骑士诺亚，在斗技场教导剑士费儿后两人分手，诺亚在斗技场下登场，用罗伊或以利亚骑士团说得。三名骑士……实在都没什么可用的地方，不过和飞马有支援。

攻略要点

本章一开始众多敌人就会围攻上来，中间又要去救上面的三个骑士，难度实在不小。尤其是敌方的龙骑士非常的难缠，只有弓箭才能造成重创。第十回合会有敌方骑兵增援，到了王座附近，也有一批援军出现。

民家和宝箱里都有强力武器和重要道具，不要忘了回收。其中斩马枪对骑士都有特效，必杀剑也是比较强力的武器，长弓射程有3格，谋杀法师必备。英雄之证是给剑士、斧兵等转职用的。不过转职后经验获取和升级潜力都有下降，最好练到LV20再进行。

本关有斗技场，斗技场的原则是价钱越高越难对付，战斗前先付押金，胜利后双倍奉还。战斗中我方只能使用基础武器(铁剑，铁枪这类)，直到一方力尽而死为止，中途按B可以投降退出，但是一旦失败就视作死亡的。所以斗技场安全第一，最好都只找押金600－700之间的对手，一般不会有危险。

这版最好能够大加锻炼，后几章都是恶战，难度不低。另外斗技场也是资金主要来源，中期会有神秘店出售天使之衣加HP上限，但是价格不菲，所以要多多积累资金。另，斗技场里支援一样有效，这点要善加利用的。

第八章 重逢

罗伊攻入“永不落”的奥斯特亚内城，林卡斯自知无法匹敌，意图用莉莉娜做肉盾……

攻略一开始会有一个盗贼加入，告知莉莉娜的处境。莉莉娜在另一边的牢房中，有弓箭手看守，站在射程外即可。自军第六回合，莉莉娜的近卫队赶到，在左上登场(两个重甲，一个佣兵)。其中重甲温蒂唯一的MM重甲，实力还算可以了。打破墙壁就能合流了。

此章又是恶战。敌人本身实力不低，10回合以后敌援军不断。救到莉莉娜后，罗伊和她对话就能得到闪电魔法书，两人相聚一个回合，就可以互相支援。对BOSS林卡斯还是一拥而上吧，魔法会有较大的伤害。

第十回合，切丝又会来捣乱。罗伊和她对话后，还是不愿加入，不要为难她，小心宝箱就是。

第八章外传 烈火之剑

★条件——莉莉娜生存

莉莉娜和罗伊合流，一气夺回奥斯特亚城。然而就在此时，飞龙将军奈修恩赶回增援。幸好奥塔里亚的魔导将军欧西丽亚和黑骑士别西卜也同时赶到。奈修恩见状不妙，乖乖的逃了回去。为与龙对抗，罗伊和莉莉娜一同赶往奥斯特亚附近的一个洞窟，里面存放着传说中的神将器－烈火之剑**デュランダル**。

本章敌人实力并不强，但是佣兵有一定必杀率。熔岩地形上会随机喷火焰造成损害，应绕行。

第九章 雾之岛

贝恩帝国继续向里基亚地方进攻，没有理睬奥塔里亚提出的交涉。里基亚地方以费力侯为首，重新组建了里基亚同盟以对抗贝恩的侵略。奥塔里亚



和新·里基亚同盟间也结成同盟关系，罗伊受奥塔里亚邀请，前往奥塔里亚的西方三岛消灭山贼，罗伊在一个浓雾笼罩的小岛悄悄登陆……

攻略要点

此关视野收到浓雾限制，务必带上盗贼。小心视野外敌人的突袭。另外苏和诺亚都带上场，苏可以说得同为游牧民的珍，而诺亚则遇到斗技场中教导过的剑士－费儿。剑士费儿身上的倭刀虽然本身威力不大，但是附加40%的必杀率，是非常恐怖的武器。费儿本身实力也不弱，可以培养一下。10回合以后，敌人会从要塞中增援。

另外本章东西两个村庄，先访问哪个会造成以后的AB路线分歧，会影响少数人物的加入。

第十章A 反抗者

压制雾岛后的罗伊，向西方进攻。

攻略要点

第五回合海贼基司在村东登场，罗伊前去说得，6－7回合长相“温柔”的山贼冈萨雷斯在城附近出现，莉莉娜上前说得。本关难度不大，BOSS的吸血魔法会自己回复HP，务必用必杀剑等强力武器一击毙命。

第十一章A 西方的勇者

罗伊继续向南方的卡多尼亚岛挺进。

攻略要点

本关有斗技场。罗伊或卡拉沃妮可以说得格林将军，再用格林说得天马蒂多。另外舞娘可以说得勇者。

第十章 B 对立的势力

压制雾岛后的罗伊，继续向西方进攻。

攻 略 要 点

这章本身难度不大，但说得的难度不小。可以先向左上进攻，第六回合山贼们会从左上出现。其中有一个长得还算"仁慈"的山贼冈萨雷斯ゴンザレス可以用莉莉娜说得。然后消灭左上所有的敌人(不断有山贼支援)。

第六回合，射手格林将军会从右下登场，罗伊全队在原地等待。第八回合，飞马三姐妹的老二蒂多会从右上出现。注意不要杀死她和她的手下，用天马说得后虽然不会加入，但是会不再继续攻击。此时格林也差不多赶到了，一样不要杀死他的手下，用路易或者格林的妹妹卡拉沃妮说得，然后格林再说得蒂多就可以了。随格林一同赶到的还有敌方的骑士和飞龙，统统消灭掉。

然后打碎墙壁，直取BOSS。这里也是斧兵沃得(ワード)的家乡，所以最上的两个村庄用沃得访问可得到更好的道具。过关后可得到屠龙剑。

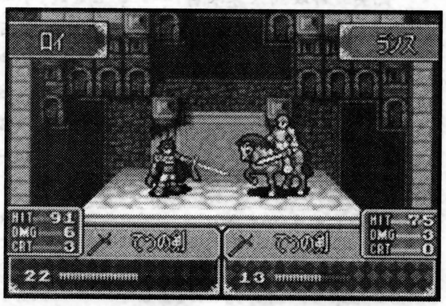
过关后假如飞马部队全部生存，可以得到飞马的转职道具，格林将军部下全部生存，可以得到弓箭手转职道具。

第十一章 B 自由的脱出

得到天才军师艾而芬的帮助后，罗伊听从助言，开始向南方的卡多尼亚岛挺进。

一到达就看到无辜的村民正在被追杀，罗伊立即前往援助……

一开始军师艾而芬会加入，艾而芬的职业是吟游诗人，可以让行动结束的己方单位再次行动，是



很有用的职业但是本身能力不高，防御低，一般是敌人狙杀的对象。而且艾而芬是重要的剧情人物，要千万小心守护。

本章难度颇大，敌方的山谷里和右下都有投石器，对飞马和修女诗人这些单位威胁很大。建议用飞马突袭左边山谷里的投石器，主力部队跟上向左面迎击，以方便四个NPC逃离。要小心转职的狂战士，本身就有30%的必杀率，用剑士引出后莉莉娜魔法狙杀之。

步兵、骑士等分兵挺进右下。第六回合，南方的村子中，海贼基司会作为NPC出现，正好合流。找人背到罗伊面前说得……海贼基司相貌人品都不错，可转职成狂战士这样的暴力职业，重点培养吧。4个村民幸存的话，访问村庄可以得到宝玉，过关后得到能量戒指。

第九回合三名战士会在左上作为NPC登场，路易赶快合流说得。11回合和13回合城附近会突然出现敌援军，小心己方防御较弱单位。

第十二章 真实的敌人

里基亚同盟军开始进攻西方三岛中最大的都市基多倍。

攻 略 要 点

有外传，请务必在20回合内完成本章。一开始兵分两路进攻，左侧路线弯曲，两旁都有法师射手，用射手等远程单位一一排除后前进。中左的暗魔法师可以用魔法师罗说得。右侧要急速推进，打开墙壁，杀死里面的弓箭手。派一个机动力高的单位直接冲到上方宝物库守门。第七回合，盗贼切丝再次登场，不过假如前两次都有说得，这次再说得就能加入了。

第七和第十回合，敌援军会从右下登场，右侧应该已经冲到宝物库处，设防一下就可以了。这关的BOSS是战斗龙，除了屠龙剑和魔法，很难对他造成伤害。

第十二章外传 天雷之斧

在城中发现的古代文书上记录了神将器－天雷之斧**アルマーズ**的去向。路易前往地下洞窟寻找……洞窟中，视野很小宝箱多，2个盗贼都上阵吧。一开始敌方盗贼就会和你争抢宝箱，好在宝箱里大部分是无用的道具，只有两块宝玉是我们的目标。尽快杀死盗贼即可。墙壁上会喷出毒气，造成中毒，注意回复即可。

●制压后获得第二件神将器——天雷之斧

第十三章 救出作战

完成西方三岛制压后，大陆又起风波。奥塔里亚本身也开始分裂，贝恩所支持的克提他派很快获得压倒性的胜利。奥塔里亚的三将军只有魔导将军依然是站在反克提他派一边，但所在的米塞半岛主城已经被团团包围，破城只是一个时间问题。里基亚同盟军匆忙在米塞半岛登陆支援欧西丽亚。

赶到战场发现欧西丽亚已经被团团包围，第一回合就会被贝恩国王打败，关入地下牢房。左侧桥上守备正是三军将中的黑骑士别西卜。

这关难度很大，敌方有不少转职后的单位，而且要在9回合内说得黑骑士，否则他会撤退(不过以后还会出现的)。全军不要管右侧的进攻，全员向上推进，上面的骑士不堪一击。第二回合，敌方的龙骑士米蕾蒂会救出贝恩公主，并投靠罗伊。龙骑士就是空中坦克，全能力无一不强，基本上是完美的职业，以后和她弟弟配合支援，天下无敌。

慢速部队挡住下方的追击。斧兵，剑士(一定要装备斗枪剑)在桥上诱杀别西卜身边的小部队。最后用一个强力角色将别西卜引过来，用诗人(真实身份是奥塔里亚失踪的王子)或者舞女(A路线)说得。黑骑士别西卜不愧是三军将，绝对的主力。

说得后，左侧又会有敌骑兵援军登场，在桥上布阵击退，接下来就可以安心对付了。

攻 略 要 点

本关有斗技场，最好能让大部分有条件转职的单位练到LV20后转职。本章还能买到必杀武器，多买几把备用。

第十四章 理想乡

救出欧西丽亚和吉妮维亚后，受巫女索非亚之托，罗伊一行前往那八塔调查龙的秘密。

沙漠地形视野小，移动困难，只有法师、盗贼、飞行单位比较容易行动。本章也有外传，25回合后天气会变晴朗，但是也就无法进入外传了。另外沙漠里埋藏着6件道具，只有大致方位，随机得到。其中最重要的是贵宾卡和移动之靴。前者在最左上，作用是商店购物价格减半，后者在出发后的山丘上，可以移动+2，给诗人吧。索非亚进入右上可以获得法师转职道具。路上有诸多龙，没有实力就不要随便招惹。第七回合后会有山贼从下方增援，其中有两个狂战士。

第十四章外传 业火之理

★进入条件——索非亚生存，前章25回合内完成

在长老的提示下，前往地下古代神殿寻找古代贤者阿托斯使用的神将器－业火之理。地下水脉会不时淹没通路，而对方有攻击范围10格的魔法，很是头痛。最好用魔法盾或圣水后先吸引魔法火力，待其耗完一拥而上。水中无法行动用飞行单位运出即可。

●胜利后得到神将器——业火之理

第十五章 龙女

为打倒克提他派，罗伊继续向奥塔里亚本土进发。然而又得到那八塔长老的消息，神龙族的少女花不知去向，万一被贝恩掌握后果不可想象……

如果13章未能说得黑骑士，这章他又会出现，但这是最后的说得机会。一样假如不杀他的手下，过版可以得到骑士转职道具。敌军第三回合援军中的狂战士，可以用莉莉娜说得。假如前几章准备充分，这章开始就是度假了，冲吧。

第十六章 王都夺还

救出龙族少女花后，罗伊继续向奥塔里亚首都阿克力亚进发……贝恩的飞龙将军奈修恩和克提他派都在此集结，垂死反扑。

兵分两路攻城。左侧用弓箭手配备长弓直接射杀法师，大部队中间推进。盗贼多带，开门开箱都有用到。右侧的法师修因为不满酬劳，可怜兮兮地前来卖身，罗伊可讨价还价一番，10000G买入。(5000G会造成他能力下降)。修身上有会员卡，可以进入神秘商店，就在这章的左上角，飞龙谢斯站的地方。三军将中最后一个，塔克拉丝将军就在右侧，随便王子和其他将军如何说得都不肯加入，但也不要杀死他，过版后自会加入。飞龙骑士谢斯用他姐姐说得就可以了。

神秘商店里有转职道具。另外还有HP＋7的天

使之衣，建议用所有钱购买，主力多多食用，后期就基本没有难度了。这版敌人道具很多，尤其是奈修恩身上的阿波罗守护，可以让飞行单位不再畏惧风魔法和弓箭。

第十六章外传 至高的光

★进入条件——前章25回合内完成

在艾黎迷尼教团帮助下，罗伊前往光之塔寻找神将器——至高之光アーリアル。

满足前面的条件，三军将就可以这章团圆。三人和王子之间都有支援。四周到处都是远程攻击的魔法师，尤其是BOSS恐怖的魔法威力……多用圣水吧。版面会随机出现光箭造成损伤，注意回复。

第十七章A 司祭的教导

得到神将器后，罗伊继续追击奥塔里亚残党。

有视野限制，飞龙一开始就赶往右上的村庄。好好利用斗技场，让全员转职，并积累资金。

第十八章

消灭西方三岛总督阿露卡图多后，罗伊向大草原萨迦进发，继续追击克提他派残党。

攻 略 要 点

一开始敌人就会如潮水般蜂拥而至，不过很多身上带有道具，盗贼可以顺手带走。剑士和游牧民的必杀率都很高，尽量避免直接接触。另外这关的BOSS装备勇士武器，可以连续攻击多次，不要贸然进入射程。

第十九章 ブルガルの攻防

罗伊继续深入萨迦草原，进攻萨迦的王都布鲁开而。小心9回合时，左右出现的援军即可。城门等待敌援军出现后自动开启。BOSS是剑圣，必杀率极高。建议使用倭刀、魔法一次性解决。

第二十章 灰色の狼

罗伊攻入领主馆，萨迦的最后一战。有视野限制。游牧骑兵可以用游牧民苏、珍或是罗伊说得。

第二十章外传 疾风之弓

听到神将器的传说后，罗伊前往草原寻找疾风之弓。没什么难度，占领任何一个蒙古包就算胜利。尽量全灭后再制压吧。

●分支路线——

第十七章B 海路

打下王都的罗伊，继续追击克提他派的残党，进入以利亚地区……有斗技场，未转职单位抓紧机会。第九回合会退潮，可以直接跨越海路进攻。

第十八章B 冰河

消灭西方三岛总督残党后，继续挺进森林地带，遇上贝恩司祭将军马的鲁。移动比较困难，不过不久（第七回合），隐者就会使用古代魔法，冰冻河流。这时可以一气攻击了。

第十九章B 冬将军

继续进发以利亚，最终和以利亚地方最强的冬将军杰克妮率领天马骑士团遭遇。

天候恶劣，视野极小。但是敌人却配备了很多投石器。飞马飞龙活跃的战斗。冬将军和飞马姐妹战斗会有对话，但她依然誓死坚守诺言不肯投降。

第二十章B 解放以利亚

敌人已经龟缩在以利亚南方最后的都市，罗伊大军将给予最后一击。还有斗技场，但是意义已经不大了。两路直接进发，盗贼开箱开门。NPC的飞马尤娜可以用我方的飞马或者塞洛特说得。奥塔里亚的宰相在这里结束他的野望。

●村民全员幸存可以得到天使之衣

第二十章外传 冰雪之枪

★条件——前章25回合结束，且说得尤娜

解放以利亚的同时，也发现了古代的大遗迹，神将器存在的可能很大……



一开始分三路，打碎墙壁前进。两侧最好都配僧侣，否则会遭到敌方混乱魔法骚扰。

●制压后得到神将器——冰雪之枪

第二十一章

罗伊开始进攻贝恩本土。大司祭告知罗伊贝恩很可能已经复活了魔龙。封印魔龙就必须得到封印之剑。守护封印神殿的正是贝恩三将的老大－默多卡将军。

攻 略 要 点

司祭一开始会加入，身上带有两件神将器——疾风之弓和圣女之杖。这是难度很大的一章；敌人的飞龙和骑兵援军会源源不断赶来，推荐全军向右突击。两条飞龙现在的实力已经足够天下无敌，作为先锋对付敌方的飞龙。大部队打到右方后，小股在山间设防，迎击追来的敌军。飞龙飞向左下继续蚕食。

本关也有隐藏商店（右侧山谷里的空地，只有飞行能进入），而且店里都是出售远程攻击魔法和能力上限提高的东西，能吃出一个超人来……

第二十一章 默示之暗

进入封印神殿的罗伊，开始搜索封印之剑的下落。敌方的暗法师贝里斯也早已设好埋伏……

有左右两条对称的进攻路线。使用两条飞龙带一个盗贼进攻一路，其他进攻另一路足够了。小心宝箱里有龙，不要随便开启。

过版后得到暗之神将器，默示之暗，罗伊也找到了封印之剑，并且转职。

第二十二章 梦的终结

得到封印之剑后，罗伊开始进攻贝恩王都，和贝恩国王一决生死……

假如没有能够得到所有神将器和同伴的话（到这里，加罗伊一共50名），这就是最终章了。两侧都有机关，分兵进发，制压机关，然后在正门前合流，顺便消灭援军。全准备好后，路易在门前使用封印之剑，打开最后决战之门。

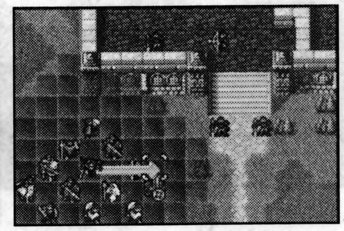
门一打开就会有敌人涌出，实力都很强，争取一次性制压喽罗，然后猛攻国王即可。有神将器在手，胜利就在眼前。

第二十三章 贝恩的亡灵

贝恩已经降服，但残党和暗黑巫女逃入龙殿。罗伊一路追随，魔导将军芙妮亚的余部龙殿大门。

攻 略 要 点

村中可以用费儿说得剑圣，最强的单位之一。有两条进攻路线，任意都可。敌方已经没有什么有力的还击。不过到龙殿大门的时候，芙妮亚的



强力魔法足够杀死任何魔法防御不高的单位。建议用魔法防御最强的司祭承受她5个回合的攻击即可。芙妮亚周围的僧侣的状态魔法也很讨厌，但芙妮亚没有耗完远程魔法前不要上前。

第二十四章 传说的真相

攻入龙殿的罗伊，渐渐开始了解传说背后的故事……注意编成，因为下章就无法改变人选了。都是龙族，除了神将器，屠龙剑，魔法很难造成伤害。制压每个王座，都会知道更多的真相。

第二十五章

和魔龙的最后一战。无法选择，为了生存彼此必须决一胜负。

不能编成，不过也无所谓。魔龙一点不强，被莉莉娜两下魔法，加上飞龙补一下就被KO了。

终幕

吉妮维亚随后登基，重新治理贝恩王国，罗伊和莉莉娜也回到了里基亚，结为夫妻共同治理国家（不过，愿意和路易共同治理国家的似乎不止莉莉娜一个---），同伴们各自追寻自己的生活与目标，战争的阴影，龙族的传说渐渐消失在历史中……

●附——结束后将附加挑战模式3关，并可以进入困难模式。飞龙将军奈修恩也会加入。困难模式结束后，将再附加新的两关挑战模式，飞龙铠而会加入。

后记

将这个游戏通关两遍后由衷的感触是——没有加贺昭三的纹章依旧不改其昔日风采！

物是人非，虽然创造这个不朽名作的灵魂人物已然离去，但并不代表亲手缔造的东西就此沉沦黯淡…我们不妨把《封印之剑》看作是未来登场的NGC版纹章最新作的前奏曲，任天堂正在不断聆听、揣摩玩家的反馈意见，以便能创作出新时代的SLG杰作。

文/太阳黑子工作室——snoopys\darkbaby



狂野历险 3

SCEI 的招牌 RPG 系列第三弹，首发第一周销量即突破 15 万本，也是 SCEI 近年来 RPG 销售最成功的一部游戏。本作继承系列中独特的战斗系统并增加了更多的华丽场面，并且也是第一次搬上 PS2 舞台的作品，画面的进化明显，制作小组利用最近十分流行的 CS 描影技术，使游戏的画面更有动画效果。游戏共四位主角，四个人有着截然不同的性格，玩家势必会体验到一场惊心动魄的疯狂历险。

文/SILENCE

PS2	厂商:SCE	类型:RPG
	发售日:2002.3.14	售价:5800 日元

完全攻略(上)

序幕选择——少女ヴァ－ヅニア(攻略 LV★☆☆)

四个序幕几乎都是为了让玩家熟悉系统而设的。在**ヴァ－ヅニア**这一篇中，主要让玩家熟练回避敌人的系统。左上角的 ECN 槽即相关可使用逃跑的回数，每当遇敌时主人公头顶会出现一个问号，及时按 X 键便可以消耗一定 ECN 的代价回避敌人，在地图上找到白色的光球可以恢复一定的 ECN 值，而每场战斗也会回复一点 ECN。同时随着故事进行，可得到相应的道具来增加 ECN 级别，这样的话回避低级敌人时就不用花费 ECN，从而节省了时间。ECN 的使用非常关键，如何在回避敌人与节约 ECN 之间找到平衡非常关键，尤其是当玩家来到一个必去的隐藏迷宫后，会发现 ECN 的合理运用几乎有关生死……每场战斗结束后，如果角色受伤，可以通过消耗 VIT 槽来进行 HP 的自动回复，一旦 VIT 槽为 0 就等于临时失去了这项功能，因此尽量在战斗中利用魔法回复是比较经济的方法，地图上的黄色光球也可以对 VIT 进行补充。

发生盗贼来袭事件后，进入盗贼据点，开始正式的攻略。扳下房门前的控杆，进入房间，沿路前行会与两名盗贼战斗。战斗结束后在北边的房间中找到第一个 goods“**ティンダ－クレスト**”，可利用其点燃南侧的烛台，进入到有陷阱的房间后，照提示按着 X 键缓慢前行，找到下一个烛台并点燃后，可在房中找到有回复药品的宝箱（见到的宝箱必须全部打开，即使是可能遇上宝箱怪也一样，在以后的剧情中，会有一个重要的宝箱打开条件为发现并打开游戏中所有宝箱）。拉下经过的控杆，进入阶梯上的门，见到卷帘铁门后顺时针摇动 L3 摇杆，此时千万不能遗忘在残缺照片附近的魔法钥匙**デュプリケイタ－**，以后有许多隐藏房间、宝箱以及读物的收集都要依靠这种钥匙。回去打开隐藏房间后再往前行，便与 BOSS 盗贼头领作战，根据提示用攻击提升 FP 槽到 25，使出第一个特技便能过关。

序幕选择——踢碎车窗的少年ジェット(攻略 LV★★☆)

一开始的入口因没有钥匙暂时无法进入。沿阶梯上行，利用 goods 回旋镖将封住入口的木条打碎，再用回旋镖击中灰色水晶般的物体打开门，在到达长矛机关地面时冲刺跑过，在铁网下按○键抓住，移动到边缘后再按○键翻上。前方有两个宝箱的地点同时会有横向的长矛机关，一样冲刺跑过，其后便是这一部分的 BOSS 战了，通过方法与**ヴァ－ヅニア**篇类似。

序幕选择——隐藏在货物室的神秘人物ギャロウズ(攻略 LV★★☆)

一开始是在**ギャロウズ**的家乡**バスカ－コロニ**。与**エレン**对话可得到 5 个加血药**ヒ－ルベリ－**及三个记录银币 1 **ギミルコイン**（记录银币除了随地记录的功能以外，同时可以给予玩家战斗中不慎 game over 时接关的机会，因主线流程难度不高，因此建议玩家通常情况下无需使用记录银币，在村庄中记录即可，而记录银币的多少将决定你是否能通过一个极其重要的隐藏迷宫），去祭坛找**ハル**对话，便能离开**バスカ－コロニ**去南部的堕之圣域，和前两作一样，在地图画面移动时按□键调查寻找地点，同时也经常能够找到地图上的钱袋及物品。

进入堕之圣域，拉下控杆，打开出入口的阶梯（此时不用去祭坛，还无法拿到守护兽）。前行后推动箱子压住地上的机关，进门以后必须拿到深处的 goods“**フリ－ザ－ド－ル**”（冰晶），利用其熄灭烛台后进入，同样熄灭全部四个烛台继续进入。推箱子压住机关，自己站上下方的机关打开门，利用冰晶熄灭全部 8 个烛台（站在中央按住□回旋一周即可），与四个会不断再生的怪物交战，同样攒满 25 点 FP 后发动特技广范围魔法将怪物同时消灭，便能够得到**アクセプタ**，回去路中被冰壁封住，使用**アクセプタ**与妹妹一起破除冰壁即可通过这一段剧情。

序幕选择——护送机密物的渡り鸟(意同赏金猎人)クライヴ(攻略 LV★★★)

与**ボクナイン**对话可得到 3 个**ヒ－ルベリ－**。利用 goods 爆弹将堵住路口的岩石炸开，继续用爆弹炸开路上的岩石，地上的带毒生物一样用爆弹炸死通过，与关底作战。使用特技后会发生中毒事件，迅速向出口跑去，一路上不停用爆弹排除岩石或带毒生物，在出口处晕迷，回到镇上。得到解毒药后再度与飞来的关底作战，及时解毒后便能轻松通过。

完成四人的序幕故事后便开始本编故事。在列车顶上与**ジェイナス**三人第一次交战，只要注意**ヴァ－ヅニア**较低的 HP 以及在弹切时及时用防御来 reload，基本没有什么难度便可以通过。成功的**アクセプタ**送到“隐藏之里**バスカ－コロニ**”（在铁路北西），从**ハル**处得到 1200g 的赏金，听闻到守护兽的情报后往南去向堕之圣域，



登上祭坛，建议依次与地水风火交战，打败他们即可获得相应的守护兽之力。在配备守护兽时需要注意每个人的特性，建议ヴァ　ヅニア配备回复系的水守护兽"水のささやき"(因为ヴァ　ヅニア素早最高)，ギャロウズ配备带复活魔法的"烈火の怒"，クライヴ配备"疾风の爪"，而ジェット因为本身是主攻人员加上魔力较低所以可以配备以辅助系魔法为主的"大地の念"。

得到守护兽以后去南西方向的港口城镇ジョリ－ロジャ－，在宿屋支付150g以后便可打听到有关"常暗之辉"的情报，走出宿屋后见到ジェイナス，得知记忆之遗迹的情报，在商人处打听到记忆之遗迹的位置。出发之前可去冶炼屋改造装备，需要注意的是每名角色所能改造的总LV上限为15，每改造一项便占用一级LV，所以必须根据人物特性来进行针对改造，ヴァ－ヅニア与ギャロウズ侧重行动力(WCT改造)，而ジェット与クライヴ则注重攻击力与必杀确率。在达到上限后，可以将任意一项初期化，空出多余的LV来加给需要集中强化的一项，但由于此举极大浪费金钱，因此还是一开始就有个明确的强化路线更为妥当。同时在冶炼屋可以得到高速潜砂舰的情报，要得到潜砂舰必须收集15个龙骨化石，此刻人物LV不高，无法通过隐藏迷宫，因此暂时可以不加以考虑。龙骨化石的收集除了在迷宫村庄中的宝箱里获得外，还可以从地图上某些敌人处获得。数目不够不用着急，在故事进行到一定时间后，会在一个地方遇上身携15个龙骨化石的怪物，以后再作介绍。

从ジョリ－ロジャ－往东南找到记忆之遗迹，与ジェイナス等人临时合作。利用爆弹炸碎玻璃，拉下控杆，用飞镖击中灰色水晶，再用冰晶熄灭四个烛台，继续用爆弹炸碎玻璃，推动箱子压住机关。在有四个石像的房间，用爆弹炸碎北东的石像，押下控杆后进入门中。再一次用爆弹炸碎玻璃，拉下控杆回到出口附近，进入图书室，用爆弹炸开墙壁前的隐藏通路，进入后控制回旋镖方向击中灰色水晶打开门，用冰晶熄灭青色的烛台，登上升降台后再用火点燃烛台进入最深部。到达目的地后，ジェイナス露出原形，受骗的ヴァ－ヅニア四人便与ジェイナス三人再次作战。因为ジェイナス会给同伴不停加血，因此必须先行击倒；他们三人会使用伤害值在100左右的合体技，随时注意HP即可。

回到ジョリ－ロジャ，从デニス处打听到西北车站ミドルア－ス的情报，再次从商人处打听到常暗之辉北远送到ウェストウッド地方的情报，往西北方向找到车站后花费120g买下车票，到达ウェストウッド后又从站长处得知クレイボ－ン的位置，向东找到クレイボ－ン。游戏进行到这里的时候，玩家最好能攒下2000g的金钱，在クレイボ－ン买下代步的马，不仅有些地点被大地断层隔开的地点必须靠马才能跳过，而且地图上也会出现只有骑马才能遇上的敌人。而村口井户中的隐藏BOSS不到60级根本没有任何取胜的希望，此时完全不用理会。

从ベッキ处打听到遗迹的情报，往东到达错踪する迷图，会遇上另一组赏金猎人玛雅，并且给己方带来无数麻烦。连续打开两个控杆后，可将ナ－ビグション系统制动，每次进入某一区域时都可以根据地上的光点颜色来判断这一条路是否已经经过(空心蓝从未经过，实心蓝已经经过，黄色则是刚经过)。再进入下一个控杆打开的门后见到玛雅，其后用控杆连接的通路会因玛雅的破坏而不得不回去重新拉一下控杆。路上被冻住的控杆可用火化开，在拉下控杆后必须立刻用冰晶再次冻上，不然进门之前玛雅还会在其后搞破坏。进入此门后与玛雅等人交战，黑人会使用使我方混乱的特技，同时会给己方加血，先行击倒，猫可用水属性魔法攻击，而玛雅在HP不多时会使用强力的攻击特技，需要注意所剩HP。到达最深部又遇上了ジェイナス，进行第三回交战，三人合体技伤害值在150上下，ジェイナス本人也会使用对全体的攻击技。战胜之后从玛雅处得到咒纹，得知封印咒纹的地点。

往クレイボ－ン南西，到达半岛上的カ·ディンギル。移动两个箱子作成通路，到达下一条通路，拉动摇杆降下升降台，再转动摇杆上升，与关底タラスク交战。タラスク有极硬的外壳，一开始物理攻击完全不能奏效，可用火属性魔法将之加温，再用冰属性魔法降温，使外壳破裂，如此便能使通常攻击起效了。击倒タラスク后再往前行，抓住铁网上行，用冰晶熄灭烛台，登上平台后再用火点燃烛台下降，进入内部，乘坐电梯到达最上层，再和ジェイナス交战。ジェイナスHP在1800左右，有强力的反击技，但基本没有什么难度。

回到クレイボ－ン村，打听到下一个遗迹的情报后，乘马往西边跳过断层，在边缘地带找到ティティ－ツイスタ－。在宿屋花费500g打听到不净之痕的位置，向北东到达不净之痕。与クラウディア会面，并一起走向遗迹深部。用爆弹炸亮四个三角水晶，进入门中，途中的黄色水晶站在平行的位置上对着墙壁发出回旋镖，令其自由落下，恰好击中水晶。押下控杆移动方块，并用爆弹破坏。下一门中的8个三角水晶，利用四颗爆弹放在每两颗中间，使8颗水晶同时点亮，便能进入下一门中。用回旋镖击中黄色水晶，按クラウディア所说取下宝石，但クラウディア却露出本来面目，根本就是利用他们，一战不可避免。クラウディア会盯着识破她的クライヴ攻击，一旦クライヴ战斗不能她便会使用全员攻击魔法アニヒレイタ－，伤害值在300到400之间，因此此战注意回复クライヴ的HP为第一关键。战至一半クラウディア会逃跑，紧跟其后会见到阴魂不散的ジェイナス。魔枪化的ジェイナス攻击力大幅上升，会使用伤害值在170左右的全员攻击魔法ネガティブレインボウ，一旦受创也会立刻用魔枪反击，HP大约在2500上下。击败ジェイナス后回到ティティ－ツイスタ－，与クラウディア交谈得知神殿遗迹去处，往南东到达ルナティックガ－デン。

踩下机关打开房门，在内部的房间得到ギャロウズ新的goods"ステディド－ル"，回到前面房间使用"ステディド－ル"推动东侧控杆，然后再使用"ステディド－ル"将方块推上机关，进入门中依法炮制将三个方块推上相应的机关，以后两个控杆也是如此打开。到达中庭后举箱子砸中三个水晶(有一个在偏北平台外，走近才能看到)开门，依然使用



"ステディド－ル"推动控杆做成道路，到达最深部时遇到一个带着诡异笑容的青年，与他交战需要随时注意恢复各种异常状态。紧追青年到达内部与魔王アンゴルモア交战，其全体攻击魔法"The 7th MOON"会造成180左右的伤害。战胜之后得到新的守护兽"月之幻惑"，建议配备给魔力高的人物(ギャロウズ或ヴァ－ヅニア)。

下一个目的地为ティティ－ツイスタ－西北的サンドキャナル。在入口处与亲卫队アヴェスタ交战，先将具有回复魔法以及即死攻击的ヤスナ(红色)击倒，同时可用"月之幻惑"所具有的解除对方魔法效果的"イレイザ"将对方增加的魔防去除。战胜后进入，用"ステディド－ル"推动控杆，在门附近用回旋镖击中打开，在一立起的桥前用冲刺将桥撞下通过，在瀑布处与亲卫队アヴェスタ第二次交战，基本和第一次的战术差不多。其后ヤシュト－会加入战团，除了还是要将ヤスナ先行击倒以外，加入的ヤシュト－攻击力极高，必须立即集中攻击，随时注意保持HP量。战胜后押下控杆，乘上移动的方块，出现三种颜色的升降石，只要每一次踩在一种颜色的升降石上，保持细心，不用着急前行便能通过。到达内部之后又是与ジェイナス的第N此战斗了，这一次必须在3回合之内结束战斗，不然无法获得任何经验值和金钱，但同时ジェイナス的强力反击也需要特别注意。

往サンドキャナル西边找到リトルロック，打听到下一个目的地，北面的"暗扩う阳の标"。进入后照着另一面烛台的位置点燃相应的烛台，往两边通路上行后，用冰晶封住照进阳光的窗户便能打开中央的门，在西边通路用"ステディド－ル"推动方块，再用飞镖击打黄色水晶，推动三个方块做成通

路，到达下一地区。在中央用爆弹炸开玻璃到达东部深处，两个石块互换位置押在机关上，进入门中，用火点燃与另一面完全一致位置的烛台，同时参照对面箱子的位置将多余的一个箱子破坏即可开门，推动控杆进入西部通路深处，推动三个方块做成通路，将箱子推上机关，剩下两个方块用“ステディドール”做成通路，拉下控杆后用爆弹炸开玻璃壁，在最深部得到新守护兽“闪光之一击”，随后与**モノアイテイターン**交战。其弱点为光，所以多用光属性魔法可以奏效，另外无属性魔法对一切敌人有效，建议多用。战胜后调查内部装置，迎来又一关底**ヘクトアイテイターン**，同样用光属性和无属性魔法攻击即可。

完成“暗扩う阳の标”之后，回到**リトルロック**，得知**レイライン**观测所情报。往西北到“暗扩う阳の标”西南处达到**レイライン**观测所，在1阶入口西侧房间得到**ジェット**可探测宝物的新goods“**ディテクター**”。东侧房间密码为**インカビリア**，乘坐电梯到达上层。在2阶房中桌上得到ID卡片，使用后到达机密地区。3阶内部房间调查机械后与**ジェット**对话，他会发现隐藏房间。其后的密码为**みちびきのことば**，在桌上找到另一半照片后使用道具栏内的残破照片，**ミレデ**出现，并带来关底**アースガルズ**，对其作战只有当“高出力**バリア**展开”发动时两回合内一切攻击无效，并不难通过。玛雅等人出现，并将主人公一行救出。

往观测所南边过桥回到**クライヴ**家乡**ハンフリースピーク**，在村中打听情报后进入最深处**クライヴ**家中，发生事件后使用照片，令**ヴァーツニア**回忆起父亲。得知矿山和车站情报后往西北越过断层到达**ジエムストーンケイブ**，遇上玛雅等人。用爆弹炸开岩石，途中有需要用爆弹炸开的隐藏通路。对玛雅设置的巨石先用火加热变红，再用冰晶冷冻至黑色，然后多用几次爆弹便能炸开。在一个有多个空洞的房间往最中央靠北的空洞落下，进入门后与玛雅等人交战，先行击倒会回复魔法的**アルフレッド**，用水属性魔法攻击猫。

完成后到达**ハンフリースピーク**西边的车站，买票到达**デューンキャニオン**，向站务员打听完情报后先骑马在周围转转，击败一种只有马战才能遇上的敌人(HP约4400)能得到15个龙骨化石，可用来购买潜砂舰。因为只有这一次机会，因此必须抓住。从车站往东找到**フォーチュンギア**，点亮相同颜色的冰晶，到达下一个房间后依然寻找同色冰晶，但地板会塌陷导致主人公掉下。通过之后与**オリヴィエル**交战，注意回复病气及中毒状态，同时一切魔法攻击对其无效。到达下一个房间后，将除去西面以外的其他三个机关冻住，站在西面机关之前打开房门，此处在找到同色的冰晶后可使用“**ステディドール**”来点亮，不然来不及。到最深部照例是和**ジェイナス**交战。这一次作战一开始就要用魔法去除**ジェイナス**给自己增强的魔法效果。战胜后得到运之守护兽“幸运手札”。



回到**ハンフリースピーク**，与灯下男人交谈接受任务，去向村子西南外つ国の遗产。在一房中踩上机关，连续用火点燃机器内的机关，乘坐电梯到达地下。抓住铁网对准开关跳下，打开房门，再从铁网上行进入门中，得到**クライヴ**的新goods铁手“**マイトグローブ**”。连续使用铁手搬动路上的箱子，依次进入内部，在最深部得到目标物品“**キシュムの炎**”，与**アースガルズ**交战，并且在第一回合交战后**ミレディ**也会加入。和以前一样，**アースガルズ**发动“高出力**バリア**展开”时两天内一切攻击无效，注意给同伴增加魔防及物理防御效果，同时给主攻的**ジェット**和**クライヴ**增加行动速度，并且保持弹药和FP，见**アースガルズ**做出攻击动作时及证明“高出力**バリア**展开”已经停止，用“**ガドリイン**”发动最多段攻击。**ウエルナ**出现后与**アースガルズ**第三回交战，方法基本一致。

回到**ハンフリースピーク**，将“**キシュムの炎**”交给**アルパート**得到2000g赏金，同时得到了护送“**キシュムの炎**”的任务和3000g的预付金。到**ジョリーロジャー**买下潜砂舰，从此便可以坐潜砂舰在砂海地区移动。需要注意的是砂海中遇见的敌人都比较强，因此玩家需要经常从其他地区怪物身上得到龙骨化石来强化潜砂舰。而且砂海地区也存在着较为恐怖的隐藏迷宫，当前等级千万不可冒险进入。坐潜砂舰到西南小岛上的教团本部**ディスティニーアーク**，到星天球之间将“**キシュムの炎**”交给教皇**ラミアム**，得到余下的5000g赏金，同时接受了又一个任务。**ディスティニーアーク**有许多隐藏房间，如果魔法钥匙足够，可以一一开启。但有些房间和宝箱现在尚无法开启，待以后再来寻找。

★特别奉献——秘密花园及道具种植指南

在这款游戏中，回复道具根本无法买到，如果不善于节省的话后期将会略微困难，而且更无法挑战隐藏关底。但实际上游戏中引入了出色的种植系统，完全解决了这一困难，并且提供了玩家获得大量资金的可能。

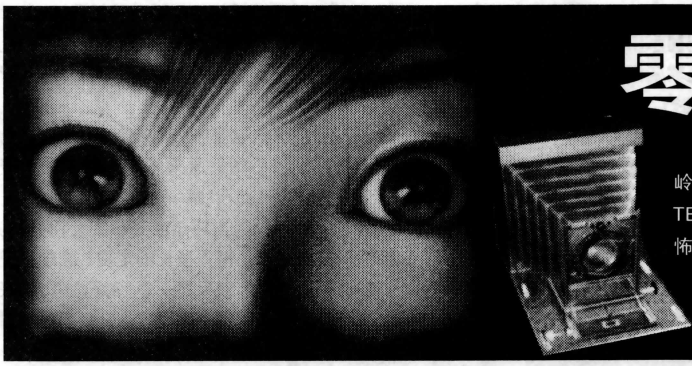
在买下马匹后，如果等级在15级以上，就可以从ミドルアース车站东北跳过断层，直往森林深处找到秘密花园，受花园少女依赖去同一地面西边找到坏死之迷宫，进入内部后与宝箱守护怪リングキーパー交战。它的弱点是光，同时具有强力的全员魔法，而且攻击力极高，需要及时增加物理防御力。当リングキーパーHP受伤过半时，他更会将主人公四人魔法封印，随时保持全员HP满值非常有必要。击倒リングキーパー之后最为变态的考验随即到来，玩家一旦选择拿取“尸者之指轮”便会立即受到诅咒，全员HP降为1，在脱出迷宫之前不能用任何回复手段，也不能记录。玩家这时能做的只有确认自己记录银币是否足够，因为一旦遇上四个剪刀少女基本只能眼看全灭然后消耗记录银币接关的结果。此时务必让ギャロウズ配备无属性魔法，遇见四个剪刀少女的组合时祈祷ギャロウズ侥幸在第一回合未被攻击，然后发动广泛围无属性魔法混过，是否能通过完全视玩家手上记录银币多少和运气好坏而定（剪刀少女除了攻击外会使用状态异常的魔法，但对于此时的玩家来说，剪刀少女不作攻击便是上上之签了）。最好在得到了“闪光的一击”之后再来这里。

从坏死迷宫脱出后回到秘密花园，将“尸者之指轮”交给花园少女后便可以开始种植。先消耗一个道具作成该种道具的花种，然后用同样的道具不停改良该种道具的品种。每种道具的收成率有十个等级，尽可能将等级改到上限，一种植物药改到顶级即可得到少女的赠品“押之花”，使用回复道具的效果会变成两倍。有些道具的栽培异常困难，除了要有耐心以外，一旦得到收获立即用来改良品种是第一法则。等待收获无需离开花园，只要在少女面前用○键和X键连点(打开对话菜单再取消)即可。虽然加FP上限的大萝卜很有用，但栽培起来极其困难(基本上十次开花未必能结一次果实，而且花期异常漫长)，所以建议大家集中改良仙草，每个可卖出250g，一旦改良到最高等级，并且同时栽培六株左

种花参数

名称	初期收获率(%)	成长周期(对话次数)
ヒールベリー	70	25
ポーションベリー	50	50
ミラクルベリー	30	100
ミニキャロット	20	50
リヴィブフルーツ	60	25
仙草アルニム	40	50
ちいさな花	5	25
フォースキャロット	10	100

右的话，每按一百下○键和X键可得到十二个左右的果实，攒满99个后去ジョリーロジャー售出，便能够在游戏初期得到大量的资金。



零 ~ ZERO ~

要说目前最恐怖的游戏到底是什么？也许会有“生化”、“钟楼”、“寂静岭”多种答案，但如果你玩过了“零”后，一定会将其他答案全部抛在脑后。TECMO 原“影牢”制作组的力作，将恐怖气氛给足了料。这部完全将日式恐怖发挥到极限的作品绝对值得喜欢挑战“心跳数字”的玩家一试。

PS2	厂商:TECMO	类型:AVG
	发售日:2001 年 12 月 13 日	售价:6800 日元

心惊肉跳的惊栗冒险，狐灵野鬼的致命周旋，在 1986 年深夜，从“零”走到终点

初入门道基础先知——操作解惑

1、摄影家是这样练成地：当幽灵出现时，玩家将相机对准后相机就会自动蓄气，这样才可以引发相机封印幽灵的最大攻击力。而画面中央显示蓝圈的时候封印幽灵的话也不会有很高的威力。而在幽灵即将对玩家发动攻击的一刹那，画面中央会显示出红圈，此时封印才可以达到最佳伤害值(100~120 点)。

2、镜石的用途是：镜石只能在身上装备一块，作用是玩家体力为零后可以自动补充。因此一旦用完的话就快点找另一块带在身上吧！

3、相机的多种能力：当玩家封印了一个幽灵后就可以得到经验值，满足一定条件就可以为相机增加各种能力。除了基本的“范围”、“速度”以及“最大值”外，还有辅助机能和特殊机能可供选择。在此笔者只是尽量增加了基本的三项而已，感觉已经非常够用了(拍幽灵关键还是看玩家的操作是否迅速)。至于辅助机能和特殊机能嘛，如果经验值充足的话就不妨试试。其中有几项的功能还是相当有用的。

4、胶卷的数量：胶卷数量是有限的，而且封印凶灵的威力也各不相同。威力最低的十四式胶卷补充数量上限为 30，一旦不足 30 张的话可以到记录点补充。利用此方法就不会愁胶卷不足了。

捉鬼除邪必修手册——攻略参上

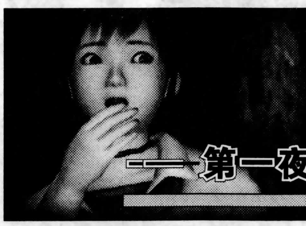


● 我(真冬)不知道老师究竟到哪里去了，他留下的唯一线索就是来到了这个古宅，与其同行的还有一位助手和一位杂志编辑。眼前古宅给我的感觉只有“阴森恐怖”，虽然不知道里面到底有些什么，但为了找到老师也只有硬着头皮进入一观了……而我身上也带了祖辈留下来的相机。



● 进入玄关(日本人将进门迎面的墙进行装饰，成为玄关)，可以找到胶卷(十四式)。打开唯一的门来到了绳之廊下，面前突然出现了一个男人的身影，立即用相机将其拍下。打开右边的门进入围炉里间。在楼梯下突然发现二楼有人看着自己，于是再度利用相机留下此人鬼影。似乎这些鬼影是在引导我？？而在旁边房间居然拍到了一张愤怒的面孔……这，这里真是太奇怪了……

● 顺着楼梯登上二楼，在地板上发现了老师留下来的笔记本，当拾起它的时候眼前居然浮现了令人感到玄疑的一幕……天哪！不由得出了一身冷汗，还没有回过神来的时候突然听到身后有楼梯的吱吱作响，似乎有什么东西在向自己靠近。拿起手上的相机对准前方，果然发现了一个面目狰狞的幽灵，随着快门的按下，幽灵也被封印。看着幽灵扭曲的惨状，头皮都感觉到麻酥酥的，此地不宜久留啊！迅速下楼梯并再度碰上了瞬间消失的幽灵，跟着其行动方向回到绳之廊下，一瞬间发现镜子中有些什么……



● 哥哥真冬也失踪了，而找回哥哥的责任自然也落在了妹妹(深红)的身上。

● 在玄关(取得万药丸，当打开通往绳之廊下的门时，鬼魂出现，上前会看到其留言以及纸片。进入绳之廊下，在镜子前发现了真冬留下的相机与信件，眼前浮现了真冬遇害时的场面，而那些恶灵似乎也在我的身边盘旋……转过身在上方拍下了房梁上的男人。

● 进入围炉里间，在狮子头旁取得万药丸，紧接着在楼梯前拍下了哥哥的照片。在旁边的房间中找到了十四式胶卷。登上二楼发现门被锁住了，继续向前可以找到万药丸并拍到台阶下的男人。原路返回发现有人影闪入了屏风后面，上前调查会遇到神秘少女的指引。用相机拍下屏风，照片上显示出暗藏的门。拉开屏风进入，在走廊的尽头可以找到书信和万药丸。目前只能打开走廊拐角的铁门，进入书院之间。跟随幽灵找到了编辑先前留下的收音机和白色磁带。正在这时，旁边的门居然自己打开了，不过相机并没有显示出幽灵出现。不管那么多，进去再说。在门口取得万药丸，往里时突然出现了可怕的怨灵，封印后取得了白色磁带 2。返回时发现镜台上有灵光显现，按下快门后显示出了围炉里间的狮子头。赶到那里得到了红色手镜，再将其装到镜台上，得到了编辑的照片和钥匙。此时编辑的怨灵出现，将其封印并得到了灵石。拿着钥匙回到围炉里间的二楼，打开原先锁住的门。



● 来到上座敷，取得书信和万药丸。先进入右手边的房间，里面有记录点，还可以得到红色磁带和记事本。随后来到正前方的阳台，发现旁边的屋子里有女人的身影并在角落里发现道具。经左边的门来到回廊，在铁柜里找到了威力更强的三七式胶卷。眼前突然出现了女助手的身影，拍下后在下方可以取得万药丸。顺着楼梯来到下层。这里是一个四方形回廊，刚下来竟然看到了哥哥真冬的身影。深红赶上前去，却发现从拐角出现的竟是一个怨灵……这家伙速度很快，想要搞定可不那么容易。当其移动到身前的时候是拍摄的最佳时机，如果动作快的话，三张十四式胶卷就可以将其封印。

● 先来到回廊下方的大广间，里面有两封书信以及胶卷、御神水。当然，移动迅速的怨灵是少不了的。在回廊右边墙缝里发现新闻纸片，而左边的门由于需要密码暂时还无法打开。只有进入上方的房间。

● 这里是个祭堂？在小祭台上发现了卷物，里面记载的似乎正是刚才那间无法打开的房间的密

编辑提示——所谓“刻石棋”：游戏中经常出现的移动门板上的刻石来打开机关的谜题，在这里被称为“刻石棋”。解开谜题的方法是按照棋阵的摆设，将四块刻石按照门板上标注的位置移动，而移动的次数也是有限制的，成功后再将取得的刻石安装好才可以通过机关。

码。转身之际忽然发现前面的门前有灵光，上前拍照却显示出没有到过的地方，好像是个仓库……在搜刮完屋内的物品后就可以去刚才无法打开的门了。按照上面的数字在门前输入“1、2、1、3”，房门应声开启。这里是间储室，地面都是灰尘。在盔甲旁边的箱子上得到了三七式胶卷，仔细调查的话还会找到新闻纸片以及最强胶卷七四式等物品。而在梯子后面就是刚才被封印之门所显示的场所，拍摄后封印随之解除。再次回到祭堂，这次先来看看上方的房间有什么吧！进入后找到了新的记忆点，还有不少道具可拿。



● 准备妥当之后，现在应该通过刚刚解除封印的门了。这里是樱树中庭，地板上的血迹让我有点心颤，在走廊中又发现了两个封印之门，经过照片显示出水车与鬼娃娃的画面。虽然不知道这些都代表什么，但现在也只有继续向前闯了……在中庭可以取得红色磁带并拍摄下鬼影，看来是又在引导我吧。

● 来到封魔之渊，滚动的水车上出现了被捆绑的人影，但刹那间却又消失不见，在捡起地上的红色磁带3后，眼前出现了令人胆寒的一幕。先冷静下来，在水车上找到刚才封印之门显示的画面，拍摄后将其解除。转悠一番拍下了点亮的灯台并捡到了镜石。

● 返回中庭进入解除了封印的门，这里摆满了鬼娃娃。在墙角封印了小男孩的鬼影，另外一道封印之门也被打开了。正在欣喜之时，身后的墙壁里出现了小孩的笑声……原来是一个只会爬行的幽灵，可以很轻松地将它封印。

● 现在当然是到刚被解开的门了。但没想到在走廊上遇到了一种倒着漂浮的幽灵，看上去真可怕，幸亏并不难对付(此时心跳150……)。搞定后打开走廊最里面的门，刚一打开就看到了面对镜子的老师的身影，并从老师留下的话中再次听到“雾绘”(キリエ)这个名字，估计它就是凶手吧？登上楼梯的话可以找到新闻纸片和研究草稿。回到一层，进入阶段廊下最上方的房间。

● 这里是养鱼房，到处都飘散着一股潮湿的味道。走到中间的木板时，老师助手平坂小姐的怨灵出现，原路来的门此时也被锁死，这一战不可避免。这次怨灵移动的既没有规律而且攻击起来十分迅速，很难缠，幸亏在屋子里找到了万药丸。封印了平坂小姐怨灵后得到红色磁带。来到养鱼房的另一端，再次遇上了密码门，不过根据手头的资料显示，输入“3、6、6、9”就OK了。

● 来到井户里庭，先到记录点去补充一下胶卷吧！在地上和井盖上分别取得了灵石和蓝色磁带，而且在井的后边还可以拍到一张蛮吓人的照片。继续向深处走，突然身旁的竹林中回荡起了恐怖的嘶叫声，平坂小姐的强力怨灵再度出现。这次的场地更大，实在是一场硬仗，如果对自己的拍摄技术没有信心的话，就多多利用这里的记录点来补充胶卷吧。

● 进入森林参道，顺着长长的台阶来到了神社门前。从门上的封印标记显示出那个原先没有点亮的灯台(水车处)，看来还需要返回一趟了。从点亮的灯台上取得了玄武之刻石，将其装在神社的门前上。此时门前出现了谜题，需要走四步来移动门上的四块刻石，成功的话再将自己手上的那块安装上就可以开启此门了(移动方法：左下·右下·正下·左上)。打开门后面前出现了血腥的场面，在桌台上取得磁带后发现高峰老师的鬼影，随后的悲惨一幕就不多详述了，最要命的是老师的魂体也会对深红进行攻击。此时应该迅速跑到神社外面的台阶上，这里地方大容易躲避。虽然老师的怨灵常常发出声嘶力竭的惨叫，但最终还是被相机封印，消失的刹那显示出面前鸟居的画面，难道鸟居那里会有什么意想不到的东西吗？果然，在鸟居下发现了一尊无头神像。转身还在台阶上找到了高峰作家的遗书，唉……

● 进入神社，在面前的桌台上发现了3×3的阵形，看来是要把面前的四尊神像以及自己手上的神像一起摆到上面去吧？先用相机拍下照片，果然显示出了五尊神像的摆放位置，根据其每个残缺的不同摆放就可以了。取得了一块镜子的残片，刚拿到手里还没来得及仔细看就觉得身边有灵光闪动，原来正是雾绘，走投无路下一切都只有听天由命了……



——第二夜　捉鬼魂

● 深红逐渐的苏醒过来，面前站着一个双眼流血的少年……

● 这里是布满鬼娃娃的房间，起身搜索一下，可以找到一四式胶卷、灵石以及笔记本，而灵气甚重的墙壁则显示出消失的挂画。打开门的一瞬，一个少年的影子从深红面前飞驰而过，如果不提早作准备的话恐怕很难为其留影。顺着少年消失的方向走去，忽然在身后出现了一个双目淤血的幽灵。将其封印后，来到中庭，在墙角处找到一块灵石，正在庆幸之时树上出现的人影差点把笔者吓到气绝。进入逢魔之渊，原本断了的木桥可以通行了，战战兢兢的在尽头取得紫阳之刻石。返回中庭，在上方月台上出现了鬼影，而旁边的石路上还有三七式胶卷可以取得。而上台阶的时候，一个女孩的鬼魂爬了出来……

● 来到阶段廊下，少年的身影再次一闪而过，虽然即将面对的是一个披发鬼，但这并不能阻止深红一探究竟的决心。需要解除封印的门非常轻松的搞定，顺利的进入养鱼房，面前的门再度需要密码解开方能通过。从自己手头的资料中得到了“1、1、2、6”的数字。

● 在井户里庭发现井的上面充满了灵气，上前一窥却从井口中爬出少女的幽灵。封印后在井口处得到了苍色之刻石。进入神社，在镜子前拍下照片。

● 现在我应该去哪里？一番探索后果然在祭台上方的房间发现了不同，原来坏掉的门现在恢复了，而且还需要再下“刻石”棋。通过“右上、左上、左下、正下、右上”的移动，再将苍色刻石放上，面前的这道门终于被搞定了。进入长长的走廊，面前出现了哥哥的身影。追上前去又是一道“刻石”棋，看来紫阳之刻石是要在这里派上用场了。又费了一番周折，才将这第二道“刻石”棋搞定(真累人)。

● 进入鬼之口，哥哥的身影再次出现在深红的面前。不顾一切的追上去，但最终还是徒劳而已。调查石门，旁边的鬼魂指引深红查看门前的机关。经过胶卷的检验发现了一个面具？？消灭紧随其后的女鬼，得到了火柴。回到祭台的房间，雾绘的提示灵魂出现。调查后按照照片显示出的画面点燃蜡烛，就可以得到鬼娃娃房间消失的挂画。

● 来到鬼娃娃的房间，封印了两个幽灵后将挂画挂在墙壁上进入了着物之间，一路下来回到了围炉里间，没想到刚进门面前的座钟就跑出了小孩的幽灵。他的速度很快，不易捕捉，但却十分有规律。封印后终于找回了御神镜。顺着楼梯来到二层，一道门再度被封印，从照片上显示解除封印的关键就是绳之廊下。事不宜迟，火速赶到将房顶部的大鬼脸封印。顺道来玄关看了看，墙壁的暗门显示出鬼面具的影象，这……什么意思？

● 封印的解除，使深红再次来到了上座敷。进门前隔壁显示了一个女人的影象，这里与先前似乎有了不少变化……在左上的书房中发现了一个充满灵力的匣子，照片告诉我需要钥匙才能打开。通过书房对面的门，在走廊下方又发现了一个被封印的门，而这次照片显示的是墙缝！这个地方很好找，来到楼下就可以发现墙缝中幽灵身影。现在当然是到解除了封印的屋子里，在里面找到了打开匣子的钥匙后从匣子中找到了有关面具的文献。正看着，身旁一道灵光闪过，我顺着幽灵的方向来到了阳台，眼前浮现了一幕悲惨的景象……

● 来到中庭，刚才浮现的一幕这次更加逼真的展现眼前，雾绘妈妈的幽灵从天而降，速度之快，实力之强让深红一时难以招架。最好的打法就是近身战，在攻击的瞬间拍摄紧接着再拍摄，虽然这样会比较费胶卷，但却十分节省体力。封印她后，画面上显示出鬼娃娃，这些提示很简单，快去那里看看吧。

● 来到鬼娃娃的房间，桌台上的灵光显示正中



编辑提示——面对鬼魂：根据风林打穿游戏数遍的经验，每个鬼魂都有明显的弱点，并且都有攻击规律，只要掌握这些就不难对付了。另外，随着玩家手中相机能力的增强，到游戏的后半程基本上二、三下就可以封印鬼魂了。关键还是要拍摄准确，避免失误，经验值不高宁可不拍。



间缺少一个娃娃泥塑。转身在桌子上拿到一个（有提示）放到娃娃阵中，得到了愤怒面具。联想起刚才在玄关时得到的提示，马不停蹄的赶往那里。

● 在玄关将愤怒面具挂到墙上，来到了隐藏通路。这里的门上都有一个面具。先将房梁上的鬼影收拾掉，然后分别取下愤怒的面具以及高兴的面具，根据幽灵的引导，打开悲伤面具的门，再转身取下悲伤的面具，现在已经进入了面的部屋。将手中的三个面具分别装在中间的石柱上，然后取下乐的面具（此时会引出女鬼），将其安装在后边的门上，进入稻庭回廊。

● 这里是一个庭院，在院子中间的石头上取得山吹之刻石。来到佛堂门前解开“刻石”阵（左上、右下、左下、右上、正下、右下）。进入佛堂在面前的桌子上拿到乐似姿之面，封印幽灵后返回面的部屋。进屋后取下乐的面具安装回原位，再用似姿之面打开通往隐藏通路的门（记住通过后把似慈之面取下）。进入原先无法打开的门，在里面取得了目隐之面与灵石。而现在，当然是拿着目隐之面赶往鬼之口啦。

● 可以通往鬼之口的路有数条，玩家可以自由选择。来到鬼之口，消灭两个非常厉害的幽灵才得以顺利将目隐之面放上，石门巨响而开。进入后在路边的尸体上发现了御神镜？刚刚拾起，雾绘的幽灵出现，深红只得向洞穴的深处跑去，当然，这一劫谁又能逃过呢？



—— 第三夜　祸刻

● 刚才到底发生了什么？深红的眼前浮现出冰室家族被残杀的景象，而恢复神志后发现自己站在鬼之口的石门前了……

● 推开石门，再次进入禁忌地下道，似乎这里恢复了平静。但没想到随着灵光一闪，三个男性幽灵从空中飘来。迅速后撤与它们拉开距离，以免被围攻。继续向深处走去，山石中传来阵阵轰鸣，画面剧烈颤抖，我想地震不应该现在来吧。虽然地震并没有构成危险，但山洞的深处却出现了塌方。走到碎石前，没想到从缝隙中看到了对面的哥哥，深红的嘶喊似乎他并没有听见，一切仍旧是徒劳。转身往回走，雾绘的引导灵体再次出现，路边的闪亮点处得到了研究书稿。

● 一路返回，在走廊里遇到了以白雾为形体的幽灵，不过其攻击十分有规律，可以轻易解决。回到荒废的房间，这里的门居然也被封印了，从照片中显示出的位置非常易找，就在身后。

● 来到樱之中庭，小神社前的灵光吸引了我。从照片上看来是前面到过的佛堂。来到此处，在供桌前得到了式绳，按照文献的内容，按顺序将其套在佛堂中四个佛像上。前面的祭台匣子应声打开，从里面得到了碧绿之刻石。这时冰室家的主人怨灵出现，挥舞着斩刀向深红砍来（此一战十分难对付，玩家应该与其拉开距离，当其靠近时出刀，此时立刻拍摄的话即可化险为夷）。消灭后，通过旁边的门返回樱之中庭。

● 再次来到中庭的小神社门前，通过“左上、正下、右下、右上、左下、左上、正下”的顺序通过了刻石棋，进入了月读堂。调查中间的柜子，从中得到了研究书草稿，从中得知有关四位神官手中的印证。面前四个方向需要分别按下标记，在这里笔者推荐玩家拿起笔纸，记下标记。从照片的显示中看来，四个地点即是四个墓碑，看来四神官就要见面了。最近的好像就在月读堂门前，当然先从这里下手了。

● 在樱之中庭挑战第一位神官，其攻击顺序非常容易摸清，此时玩家的相机能力应该也非常强劲了，笔者只用了五张胶卷就将其搞定了。神官被封印后留下的标记玩家一定要记下来。

● 下一个目标是逢魔之渊的神官。他的移动速度稍快，推荐近距离战斗，掌握好时机的话几乎不会费血就可以将其封印。

● 接下来是佛堂前的神官。他比较难对付，不仅攻击会使玩家的拍摄瞬间无效，而且还经常钻入地下，玩家需要抓住时机迅速拍摄才可以封印之。

● 最后井户里庭的神官（养鱼房的密码为“1、3、4、7”）。有了前面三位的经验，这最后一个实在算不了什么，很轻松就将其解决。

● 得到了四个标记后，迅速返回月读堂。按照之前得到的提示将四个标记分别键入，从正前方升起了一个机关，上面似乎缺少些什么。用相机拍摄后地面显示出一道红色的液体。推门而出，发现这道液体痕迹一直通往大广间，只有走一遭了……没想到在大广间再次遇到了先前在佛堂中封印的冰室家的主人，这次它的攻击也更加凶狠，玩家需特别小心。消灭后得到了堂主之证，拿上它回到月读堂装在机关上即可。

● 随着堂主之证的安装，机关随之打开，原来是通往地下的密道。深红顺着梯子来到月之井户。在这里发现了祭祀的木乃伊，当拿到御神镜碎片时，邪恶的雾绘出现，深红急忙爬上梯子，千钧一发之际，雾绘的善良灵体出现……



—— 最终夜　雾绘

● 已经是最终夜，恐怖的感觉也离我越来越近了……醒来时，身处琴之部屋。

● 根据善良灵体的提示，深红的视线集中在了面前的琴上。先到身后的桌子上拿到琴谱，再来到琴前演奏，随着幽怨的琴声弹起，原来无法打开的门缓缓开启。

● 这里是屋顶，尸气似乎更加浓重。脚下的窟窿望去只会带来更多的麻烦，但这些从未交手的灵体根本无法伤及分毫，一击就可以封印。而透过另一个木洞深红看到了正在哭泣的雾绘……到底是为什么？

● 当踏上房梁后，原来此时是置身于佛堂的上方。这里可以找到非常稀有的九十式胶卷。

● 进入座敷牢，里面关押的是善良的雾绘？在这里取得了御神镜、雾绘的发夹、日记等物品，从中深红对事件的真相也逐渐了解。现在应该是从这个木牢中出来的时候了。此时善良雾绘的身影再度出现，当深红追上去的时候，邪恶的雾绘灵体从镜子中飘出，看来这次是“十死无生”了。拼命的跑，目标——月之井户。

● 将雾绘的发夹放到祭台上，身旁的铁门应声打开，先存储一下吧。

● 奈落桥上浮现出雾绘被带去祭奠的场面……而此处的数只灵体此时根本无法阻挡我的步伐，利用能力强劲的相机将它们封印。哥哥留下的笔记更加坚定了深红解脱雾绘的信念。

● 随着深入，悲惨的场面一幕幕的出现在深红眼前，雾绘被分尸的场面实在是触目惊心，愤怒的火焰在深红心中燃起，绳之巫女此时的出现完全是来送死。





● 来到黄泉之门，仪式失败的场面浮现眼前。在最深处可以发现安放御神镜的石柱，正在冥想时，哥哥再度出现了。但是，邪恶的雾绘灵体却将他缠住。为了哥哥，为了解救善良的雾绘，决一死战的时候到了。雾绘移动的速度不快，并不难对付，当击败她的时候，深红手头的相机也被粉碎了……醒来后发现邪恶的雾绘仍然出现在面前，似乎这次真的难逃此劫了。危机时刻，善良的雾绘灵体出现指引我捡起御神镜的碎片，看来只有利用御神镜才可以阻止邪恶雾绘的步步逼近了。上前一步取得碎片，终于组成了整面镜子，躲过雾绘的阻拦，将御神镜安在石柱上……

● 所有的怨灵消失了，雾绘也恢复了神志，而哥哥决定留下与雾绘在一起。一切似乎都结束了，深红站在冰室邸前看着灵体飞向天空，但自己的心中仍旧难以平静。



←结局一：深红独自逃出，哥哥与雾绘升天。孤独的结束了恐怖的旅程。



→结局二：深红与哥哥从冰室邸逃出，雾绘升天。两个人默默的回味着发生的一切。

文/黑旗　责编/风林

编辑提示——游戏的秘密：在上期的秘技天地中已经刊出了游戏隐藏的秘密，尤其是打穿版后才出现的内容绝对有吸引力，本作也绝对有打穿多遍的价值。当然，心脏受得了的话。尤其是结局的变化，“ZERO”迷就更是不能错过了。



樱大战 GB2

雷霆作战

随着樱大战 4 的发售，正统樱花系列也就此宣告终结。不过 GBC 版却仍在大活跃，由于加入了全新的 RPG 式战斗系统，使它与系列相比还是有很大区别的。然而这也成为掌中樱花的特色，作为樱迷来说不可不玩。特别值得一提的是，这次的樱 4 剧情流程相对以往的作品要短许多，如果感觉不过瘾，就找来 GB 版来会弥补一下吧。

GBC		
	厂商:SEGA	类型:AVG + SLG
	发售日:2001.12.6	售价:4980 日元

文/李沛峰

POINT 1 关于武器和光武配件

两者的获得有些是每话开始时给的；有些是剧情发展所必须的；还有些是满足一定条件后才能获得(所谓的条件无非是救出特定的难民或救全某话难民)。

武器名称

シルスウスのたち	单手刀
ハンドガン	手枪
おおたち	双手刀
シルのたち	大片刀
トールハンマ	单手钉头锤
れいこうのたて	大号盾
できだんしゅ	大号手枪
ダブルランス	双尖矛
バイキングアクス	单手斧
くうがのこて	重拳套
バルチサン	双手矛
きょだいけん	巨剑

光武配件名称

カトリングうて	机枪手臂
こうぶタンク	光武坦克
デカうで	巨爪手臂
アイゼンケラト	雷妮版光武身体

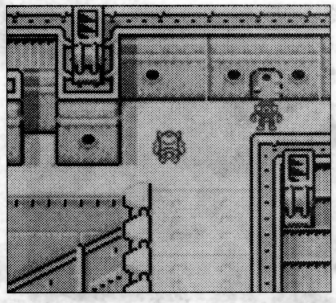
(注意:能拿武器的只有普通手臂)

POINT 2 男女主角的差别

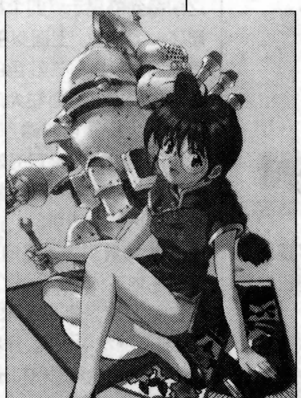
本作一开始可让玩家选择是男(おとこ)还是女(おんな)，两者的主线流程并无差别(只是线话的同伴阵容也与男孩不尽相同)，但 LIPS 的选项却不尽相同。不过其实个中意思是差不多的，只是说法比较像女孩子而已。而且难民给玩家的特殊物品也比较女性化(如第一话的“むしかご”被换成了“ササ”)。当然，第四话开始时与大神共浴的情节在选女孩时是不会出现的!!!

POINT 3 关于迷宫

每个迷宫都是可以反复去的，但必须在走完该话主线流程之后。这宫中的主线 LIPS 回因同伴的不同而略有不同，而有些分支情节和一些特定的难民必须要和特定的同伴在一起才能发生。关于这些，笔者会在流程中详细写出。不过就算有些分支没玩出来也不要紧，只要等本话完结后再带那位同伴回来即可。因为去以前的迷宫可带任何一人。



POINT 4 关于キーアイテム



分为与剧情相关的重要物品和用于提升花组队员好感度的特殊物品。其中前者不必多说，关于后者有九成为花组队员的失物。其中的对话很有趣的，因此务必拿全。对于这些，笔者会在后面详细写出（如果玩家找到了什么一时没什么用的“キーアイテム”，别担心，迟早会有用的）。注意：如果玩家找到了这类物品，不必急于回帝剧，可以等玩家需要时再回去。

POINT 5 关于花组队员

花组队员们的装备是不可改变的。但他们的属性会随着玩家的 Level up 而上升。但这仅限于和玩家搭伙的队员。其他人只有在每话结束后属性才会 up。

POINT 6 关于技的获得

共有三种途径。从迷宫的宝箱中获得；从救出的难民处学得以及升级后学得。因为有一半以上的技法是从前两种途径获得，而且救全难民后还会有些好东西，所以玩家应好好寻找。笔者也会在以后的流程中写出。需要注意的是：技是随武器而不是随人，因此每当玩家学会新的技法时，应注意是哪种武器和光武配件的（当然，即使武器不在身上也一样能学会）。但是注意：如果玩家级数过高，学到的技没有任何一种武器与之对应，那么这技只能白费。喜欢练功的玩家只好忍着点吧。

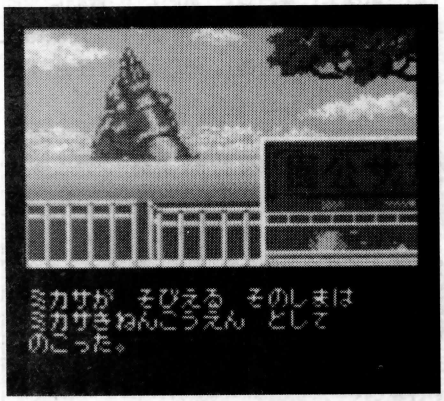
POINT 7 关于わざセット

每样武器除了最基本的“きる(斩)”或“つく(刺)”之外，其他的技能都要在“わざセット”中装备后才能使用。每项技能会在界面左下角有说明。其中拳头符号代表攻击技；桃心代表回复技；半只阴阳鱼代表属性攻击；五星代表辅助技。“长中近”等字样代表该技的有效范围。“单”、“全”或“自”代表有效范围内的有效对象。而“贯”则代表该技可在有效范围内贯穿同一排上的敌人。技的范围和对象在战斗中表现为有效对象前一只拳头或“云彩”，贯穿技则是两个并排的箭头。注意：武器上可装备的技是有限的，因此玩家一定要精挑细选。

流程攻略

(考虑到樱大战的玩家多为男性，因此以下流程以“おとこ”(男子)为准)

太正 14 年，第二次降魔战争爆发，昔日繁华的帝都的阴影下沦为一片火海。值此生死存亡之际，翔鲸丸冒死以舰身撞向圣魔城，挡下了葵叉丹致命的一击。使花组得以成功突袭圣魔城的核心，为最终的胜利奠定了坚实的基础。一年后人们为了纪念这次胜利，在翔鲸丸坠毁的地方建了一座纪念公园。



第一话　光武 翔鲸丸上的雄姿

本作中玩家扮演的是前作中的见习队长，接受副司令藤枝枫调查纪念公园中的异像的委托，再次来到帝击。

接受委托后，玩家会与大神见面。此时会有 LIPS 出现，虽然无论选那一项都会提升大神的好感度，但这会影响以后的 LIPS。如果玩家玩过前作，建议选“**おおがみさん，おひさしぶりです**”遮掩玩家可得知自己是前作中的见习队长(如果选女人的话，大神还会脸红……)。然后玩家会和花组女孩们见面，依照刚才的 LIPS 会有两套完全不同会面。

——1 选“**おおがみさんおひさしぶりです**”时

艾莉丝:“げんきにこたえる”或“シャンーボルをあいさつする”

桐岛:“もちろん”

红兰:“バワハッや”或“バリバリや”

玛莉亚:“まかせてください”或“おそらく…”

樱:“がばります”

堇:“あいかわらず，うつくしい”

织姬:“うまれたくにまく”

雷妮:“ふつうにあいさつする”

——2 选“**はじぬましで**”时

桐岛:“カンナをほめぬ”或“ふつうにあいさつする”

玛莉亚:“ふつうにあいさつする”

艾莉丝:“アイリスをほめぬ”或“ごまをする”

红兰:“ごまをする”或“こうらんをほめぬ”

堇:“ごまをする”或“すみれをほめぬ

樱:“さくらをほめぬ”或“ふつうにあいさつする”

织姬:“おりひめをほめぬ”

雷妮——任何选项都不会提升好感度。

介绍完毕后，忽然警报大作，热搭载纪念公园侦测到以翔鲸丸为中心的巨大灵力反应。为避免无谓的损失，枫命令玩家和大神前去调查(LIPS 只有一项，选上即可)。

来到翔鲸丸甲板上，向上走做掉守在门口的杂鱼，大神会让玩家回去复命(回到出发点选“**もとる**”)。回到帝剧，大家对于魔物的出现颇感诧异，为了谨慎起见，枫命玩家继续深入。(注:本话只能选大神为队友)

进入船舱后往上走，救出难民后得到“**なからはのカギ**”，去左边门内打开宝箱得到“**つうこうのバス**”。从右下出去后用“**つうこうのバス**”开门，此时会出现 LIPS，选后(只有一项)大神的好感度 up。开门后向下走有宝箱，继续深入会看到一蓝色方块，此处可恢复耐久值。在向里走(不要上楼)会遇到，与之对话会有 LIPS。无论选哪一项(其中**ひたり**是正确的)都可得到“**あかいリンボン**”。上楼后右转进屋救出难民，玩家学会“**いあいきり**”(单手刀)。上到三楼后一直向下，进屋救出难民后得到“**むしかご**”。继续向前可在路边的宝箱中得到“**ことわざじてん**”上到



四楼后可见到一五芒星阵，这是回帝剧的传送点(与 DIABL02 一样)。再向前走会看见三个并排的箭头，踩在向右的箭头上向右走进屋可救出难民，他会给玩家“**たんもの**”。出来后从右上角的宝箱中学会“**ほのおのたま**”(手枪)。从中间上去看见椿被魔物围攻，上前做掉 BOSS，得知椿是为了调查灵力之源而来。此时的 LIPS 选“**れりょくのいしょつか**”，选后大神好感度 up。救下椿后回帝剧复命，本话结束。

> **特殊物品**
>
> 1 将“**あかいリンボン**”还给樱，然后选“**カワイイ**”樱的好感度两次 up。
>
> 2 将“**ことわざじてん**”还给织姬，然后选“**つつこみをしれる**”织姬的好感度两次 up。
>
> 3 将“**たんもの**”随便送给一个人(大神亦可)，他的好感度会 up。

第二话　停止暴走的引擎

本话流程以樱的 LIPS 和事件为准。其余各人的特殊事件和 LIPS 笔者会在本话流程后列出。至于非 LIPS 说提升的好感度(如打倒怪物、找到宝箱等)，因全员皆一样，因此，笔者将不再最后写出(特殊事件除外)。

作战室中，大家对平民被“移送”到翔鲸丸内感到莫名其妙，魔物的出现也让大家感到了隐隐的不安。这时，霞忽然想起上次激战后，三件魔神器还存放在翔鲸丸中(此时系统会问你是否知道魔神器的事)。在没有别的线索的情况下，枫命令玩家进入翔鲸丸内部找寻魔神器的下落。在回答枫的任命时，会有 LIPS(只有一项)。选后，花组女孩们会问玩家作战名称。

——1“サンダーボルトさくせん”大神、桐岛、雷妮好感度 up

——2“ザベアハッグさくせん”艾莉丝、堇、玛莉亚好感度 up

——3“さばくのタヌさくせん”樱，织姬，红兰好感度 up

本次作战可在樱，堇，艾莉丝中任选一位与玩家并肩作战。其中樱的攻击全部为近距离的斩和刺。攻、防和耐久度均比其余两个人略高，不过速度稍慢。其超杀为一员攻击;堇的速度是三个人中最快的，攻击以近、中距离的劈刺和贯穿技为主，超杀(就是“**こけき**”项中的“**ひつさつ**”)亦为全员攻击。艾莉丝是花组中气力最高的，但相对其物理攻击力极低，防御和耐久度亦比其她两人较低。因此，用艾莉丝只有靠“**ヒカーツ**”(威力超群!)。其特技为单体或全员回复。

另外，选艾莉丝为同伴时，在迷宫界面下叫出菜单，会发现多了一项单体回复，不过这要耗费艾莉丝的气力。选定作战伙伴后，就可以出发了。在此笔者建议玩家前先去整理一下装备，如果玩 选樱或堇为伴的话，建议带上手枪，因为这是目前唯一不用耗气即可实现中远程攻击的武器。而且也是目前为止唯一拥有回复技的武器。如果同伴是艾莉丝，用双手刀吧，这样可以确保

物理攻击强度。一切OK后,出发!

进入迷宫后,在第二个场景的左上角会遇到樱的青梅竹马(同伴必须是樱)。在LIPS中选"**おともたち**"樱的好感度up。救下他后,玩家可学会"**ヒラリン**"(单手刀)。下楼后一直向右会发现两扇锁住的门,折回向下,路上分别会看到一扇向下的门和一扇前面有楼梯的门(都锁住了)。再往前走看到第一个五芒星阵。上前做掉小鬼,然后去左上的屋子与难民对话,他会让玩家帮忙找回遗失的猴子。再向里走,在闪光处得到"**ミサカのカギ**"。沿原路折回,打开左下的门来到天台,会有一段很有意思的小情节(不过,魔物要钱包做甚!),樱好感度亦会up,在天台左上角的宝箱中玩家可学会"**スハヤン**"(单手矛)。再往回走,打开此前打不开的两扇门,在右边房间有宝箱,左边的房间中则可以找到猴子。救完猴子后再度折回去找刚才的难民,并将之救走。从前面有楼梯的门进入,向下去开电梯,会有LIPS出现,选"**とりょくかとまつている**"樱的好感度up。折回向右进入机关室,控制台上面有宝箱,得到"**しろいフドシ**"。来到控制台前,准备搞破坏的魔物落荒而逃,玩家一行上前打开引擎。此时若玩家先去开过电梯,则第一次LIPS什么都不选,然后在第二次LIPS中选"**ゆつくりといれる**",这样樱的好感度会up。若玩家没有先去开电梯,那么一定要选"**スイッチをいれ**



ない",然后回去开电梯,否则将会错过这次提升好感度的机会。

乘电梯下楼后向右,发现魔物令引擎暴走,此时的LISP选"**エンジンをとめる**"或"**まものをメイダクトから**"樱的好感度都会up。此时总部会命令玩家去控制台关掉引擎。向右走进入下一场景,在右上角的叉路向上可救出难民,折回向右,主路上两个分叉中分别各有一个宝箱。来到主控台前,出现LIPS(只有一项)选后樱的好感度up。关掉引擎一从左边下来解决魔物。若此时LIPS选"**いきおいゆくぬく**"玩家将独战魔物,不过胜利后樱好感度会up。重开引擎,从左边上数第一个口进入,然后先从左边的楼梯下楼,此处有宝箱。乘电梯下楼来到冰雪世界。此时会有LIPS,选"**スーケトができます**"樱好感度up。利用回复点补一下血后向下,在下一场景左下角有宝箱,经过第二个五芒星阵后不久,见到蔷薇组的雪之丞。选"**いそいでたすけていく**"樱的好感度up。在此屋右下角的宝箱中得到特殊物品"**コーヒーカップ**"。拿完宝箱后从左起第一列向上;到头向右;撞石后向下;到达底线后向右;撞石后向上;再撞上石头后向右;然后向下;最后向左即可救到雪之丞。见到雪之丞后有一串LIPS,随便选吧(这段对话很有趣)。然后回帝剧存盘,本话结束。

——艾莉丝为队友时的LIPS及特殊事件

1. 未开引擎前先去开电梯时选"**とりょくかとまつている**"。
2. 开完电梯后去机手室打开引擎,此时选"**ゆつくりといれる**"。
3. 引擎暴走后选"**まものをメイダクトから**"。
4. 来到主控台,此时只有一项,选!
5. 制止引擎后来收拾元凶,选"**いきおいゆくぬく**",然后单人应战。
6. 进入冰雪世界时选"**スーケトかできます**"。
7. 见到雪之丞选"**たすけをいく**"。
8. 与雪之丞对话中的胡选就行。

特殊事件A——在让你帮忙找猴子的难民右边的房间(第一个五芒里下上方)中可见到艾莉丝的妈妈,此时LIPS选"**よつかたぬ**"或"**すてきな ママ**"艾莉丝好感度都会up。救出她后,艾莉丝气力max值up。

特殊事件B——来到天台最下面按A会出现LIPS选"**よし!とりにいこう**"艾莉丝好感度up,然后她会瞬移到那个孤立的天台,打开宝箱,艾莉丝气力max值up。

——关于特殊物品

1 将"**しろいフドシ**"还给大神,然后选"**ほどいでながくたなびかせる**",大神好感度两次up。
2 将"**デカいちやわん**"还给桐岛,然后选"**かつとがすきです**",她的好感度两次UP。
3 将"**コーヒーカップ**"还给玛莉亚,然后选"**どくしょです**",她的好感度两次UP。



第三话 出击 光武坦克

(本话流程以织姬的事件及LIPS为主)

从雪之丞的报告中大家得知除了帝击外,还有别的人也在寻找魔神器,由于翔鲸丸的下面封印着大和与圣魔城,枫不由得有些担心。为了尽快找回魔神器并查明翔鲸丸上变异的真相,枫命令玩家再次进入翔鲸丸。在对话中会有选项出现:

——选"なんとかなるでしょ"堇、织姬、大神好感度up。

——选"ビビツてます"艾莉丝、红兰、樱好感度up。

——选"だいじょぶです"桐岛、玛莉亚、雷妮好感度up。

选择出击后,织姬、雷妮和桐岛会对你作一些说明,在回答织姬时选"**はい**"织姬的好感度up,回答其他人时则无所谓。

本话可从织姬、桐岛和雷妮三人中选出一人作为队友,织姬与艾莉丝类似,以灵力攻击为主,不过攻、防、耐久度均比艾莉丝稍高,但灵力却不如艾莉丝;其必杀为全体攻击;而且自带回复技。桐岛的攻击全部为近程;必杀也为近程单人;其气力是花组中最低的,行动也是最慢的,不过物理攻击超强。雷妮的攻击以近中程为主,必杀技为中程单人;其行动速度极快,总之是个比较平均的角色。建议玩家带雷妮或桐岛时一定要装上机枪手臂,另一只手辅以单手刀并带上至少1个回复药(就是那个扳手)。否则,BOSS战时,他俩有七成以上的希望挂掉。



——堇的LIPS及特殊事件

1-5的LIPS与艾莉丝同
6 进入冰雪世界后选"**こおりか とかがさませんよ**"
7 见到雪之丞时选"**いそいでたすけていきましょ**"
8 救到雪之丞后一通胡选即可
特殊事件——无

进入迷宫后不久,开门进入房间,作掉小鬼后救出难民,向下走来到第一处有风扇,织姬会让玩家按开关停止风扇,但风扇只能停止一会儿,因此,玩家应趁其停止时猛冲过去。再向前走会有一堆风扇,按刚才的方法继续冲锋,冲到一处后,会发现冲不过去了。此时,从右边的楼梯下楼,在右下角的废料堆前搜索,得到"**キヤタピラ**"。回帝剧找红兰,她会帮你制作出"**こうぶタンク**"(光武坦克),装备上它后,玩家就不怕风吹了。回去后来到第一处风扇,从刚才因强风上不去通道上去,从宝箱中学会"**カツツン**"(双手刀);再到一堆风扇处,从最上路会发现此处有一暗道,进去后救出难民,可得到



"はなびセット"。往上走有四间小屋，玩家带织姬进去后会有一段有趣的小情节。从暗道出来，走过才过不去的地方，来到风扇的总开关前，会有LIPS出现(只有一项)，选后织姬好感度up。从第一个五芒星阵上方进入管道，里面分为左右并排两路，左路尽头的两个宝箱分别为"メガネ"和"ヤリのひてしょ"。玩家将通过后者学会"かいてんきり"(长刀)。右路尽头有4个宝箱，其中"ウキワ"和"ヤリのひてしょ"必拿，玩家可通过后者学会"かけしはり"(单手矛)。

从第一个五芒星阵附近下楼，楼梯口旁的难民会让你帮他找"かみしばい"再下楼，救出难民，玩家学会"テツベきぼうきょ"(盾)。从右下的楼梯上楼，在回复点上回复一下体力，往上走得到"かみしばい"，再往上走，在有"红黄蓝"三个按键的控制台右边见到织姬的父亲，在出现的LIPS中选"さきをいそきましょ"织姬好感度up(但此处笔者认为选"バラをわたす"更合情理)，折回将"かみしばい"交给先前的难民，玩家学会"あらしのたま"(手枪和机枪手臂)，到第二个五芒星阵后向上走，调查最上方的冰晶，会有LIPS，选"こおりをとかしましょ"后织姬好感度up。回到救织姬父亲处，会有通信传来，此时三项随便选，然后在接下来的三次LIPS中，按顺序分别为"あかいボタン"、"あおいボタン"及"きいろいボタン"(如果中间选错的话会重来)，若一次选对，同伴好感度up。

——特殊物品

1 将"メガネ"还给红兰，在之后的LIPS中选"101"，红兰好感度两次up

2 将"ウキワ"还给艾莉丝，然后选"かわいいウキワだぬ"，艾莉丝好感度两次up

回到冰晶存放的房间，在左边控制台前选"はい"，然后上前调查解冻后的剑，BOSS战开始，此BOSS有些强悍，建议玩家在战斗前将光武换回一般身体(这样才有回复技)。

战胜后，织姬好感度UP。然后把剑拿回帝府复命，本话结束。

(备注：关于最后一个难民，玩家应在进入第4话后带神崎堇再来，在见到织姬父亲处会见到堇的妈妈，她会为堇补满气力(好像没什么用)，在之后的LIPS中选"うつくしいかた"堇的好感度up，若选"おかさのファンです"她亦会为你补满气力)

——桐岛的LIPS和特殊事件

1. 在风扇总开关前调查，LIPS(只有一项)，选！
2. 从第二个五芒星阵向上，在冰晶前调查，选"こおりをとかしましょ"
3. 在有"红黄蓝"三个按钮的控制台前分别按顺序选"あかいボタン"、"あおいボタン"及"きいろいボタン"

特殊事件——无

(雷妮所有的LIPS皆和桐岛一样)

第四话 黑暗中的SOS

(本话流程以玛莉亚为主)

在本话开始前，大神会同你一起去"风呂"，其间会有LIPS，选"100"大神的好感度up。出浴后，大神会问玩家与谁搭伙感觉最好(无论选哪个女孩，大神的好感度都会up，你不要说你不认识花组女孩名字的假名拼音)。

进入本话，大家在作战室中商讨进一步的行动，但到目前为止，敌人的行动方式及其目的都不得而知，更因为三件魔神器之一的剑旁边的魔物的看守，大家心中都有一种不祥的预感。为了避免事态进一步恶化，枫决定加大力度搜寻剩余两样魔神器。于是，此次派出了两队人马同时出击(另一队为桐岛和艾莉丝)。

在选择出击后，本次的同伴人选会对你做些说明，在与红兰对话时会出现LIPS(只有一项)，选后红兰好感度up。

本次作战可在红兰、玛莉亚和大神中选择一位同伴，玛莉亚用的是枪械，必杀为单体，各项都很平均的角色。红兰亦是全方位攻击，其综合实力相对较弱，但在本话中却是最好的同伴(其中/近程单排攻击超级好用)。至于大神……不说也罢(没人会用吧)。无论带谁，一定至少带上3-4个回复药。否则绝对有你好看。

进入迷宫后，马上会有LIPS(只有一项)选后同伴好感度up。向前走救出右边小屋中的难民，他会教玩家学会"なますきり"(双手刀)。再向前走来到闸门前，此门需两人同时按下开关才能开启。看底下的计时器，当时间在3秒时(正负0.1秒)按A即可开启。开门后从右边宝箱中得到"イヌのおもちや"。然后下楼，下到底后(暴长……)，左边的宝箱有"テイーカップ"；从右边的门进去可救出难民(长得好像明日香)。来到下一个场景，在右边宝箱中玩家学会"バリヤーマン"(盾)。再向前走会接到艾莉丝的通讯，选"もちろん"后艾莉丝好感度up，再向前可得到"カンナのメモ"。经过第一个五芒星阵，上楼梯按"进4退2，进3退1，进2的"方式上楼。上去后从右边的叉2路进入靶场。如果玩家带的是玛莉亚，会有分支情节出现，选"やつてみたい"后玛莉亚好感度up，然后会进入小游戏：与开门的方法一样，在3秒时(正负0.1秒以内)射击即可。5发中只要命中4发玛莉亚的好感度即会up。然后玩家学会"こおりたま"(手枪，机枪手臂)。

再向前走来到水池前，出现LIPS，选"いたんていげき　もとる"，玛莉亚好感度up。进入水中，此时入水时间只有30秒，因此建议玩家选什么都不要管，一直向前冲。走出水池后，在回复点右边移开大石，可救出难民并得到"アクアラング"。此时玩家进水不再有30秒制限。建议此时回去下水将宝箱拿全。继续前行，在第二个五芒星阵附近会收到艾莉丝的求救信号。此时回帝剧，枫会求你尽快救出他俩。然后红兰会给你一把大片刀。

回到迷宫后，在第二个五芒星阵右上方救出んこうだん"(大号手枪)。在2楼怪异的雕像前调查，LIPS选"もうひとつのとうのいりぐち"樱的好感度up；然后得到"サタンのわきもの"。做掉奇傻的守护者后上楼，左上角的房间内有一个不跟你走的难民，先不理他，从右上角的房间内救出难民。从右下角出去，在水池右上角拿到"ふあつぃほん"。从塔里出来，回趟帝剧，若玩家上一话拿到了"せつけず"，会帮你造出雷妮版光武身体和单手斧(学会全员冰系超杀后此物在本关极好用)。回到迷宫，来到左边打不开的城门前LIPS选"わきものをつかう"，樱的好感度UP，此门亦会打开，进城后门口附近有宝箱，向左可看到第二个五芒星阵，再向前会见到被火焰包围的勾玉(这里日文用的是"たま"，也就是蛋……)，在勾玉正下方调查，LIPS选"ちょすいプールについてはなす"要樱的好感度up，上二楼后从左上角的门进入得到"ショバンのかくふ"上到三楼，在左上角的小屋救出难民，得到"かきごわりマシン"，从右下角的门出去进入水池，LIPS选"プールをこれして　したにたながす"。樱的好感度UP，然后在3分钟内做掉杂鱼(真正的杂"鱼")，玩家会随水流降下，此时先不要急于去拿勾玉，回去把刚才不跟玩家走的难民救出，他会为你加满血，然后再回来做掉火系的BOSS，夺回勾玉。

(未完待续)



火炎的气息

——龙战士

CAPCOM对GBA的支持真是尽心尽力，不但移植了街霸ⅡX、街霸ZERO3UP和快打旋风，新创了洛克人EXE，而且把其RPG看家系列——《火炎的气息》也在GBA上连续推出。这绝对是一款正统的RPG，有着复杂（其实也不难）的迷宫，踩地雷的遇敌和“老套”的情节，玩的时候要以一种看正剧（悲喜剧）的严肃心态，这可不是一般掌机轻松愉快的角色扮演游戏哦。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001.7.6	售价:4800日元

（接上期）

CHAPTER 5

又得了一笔大买卖，马尼罗得意地从海滩下水独自行动了。从小岛向西走很快找到了海底城市玛卡，这里是人鱼族的聚居地，也是马尼罗的故乡。不愧是商业民族，里面有非常多的商店和各式各样的商品（其中有龙用来钓鱼的鱼饵**ごかい**），在集市的空摊上马尼罗可以贩卖自己的道具，还有一间有羽毛笔标记的房屋里可以给角色改名。而族人对马尼罗似乎不太友好，好像是他贩卖假货被吊销了营业执照（？）。询问族长得知要得到潜水面具先要去刚茨村取货物。

从南方上岸向西走马尼罗来到了刚茨村（**カンツ**）。刚茨村里住的是能工巧匠的铁鬼众一族，擅长制作各种武器，因此年轻人都被黑龙族抓走去修建秘密武器去了。这里可以在旅馆旁边房间的柜子里调查得到自由转换白天黑夜的沙漏，马尼罗从族长处取了货物返回了玛卡城。

马尼罗把货物交给了人鱼族族长，族长也给了他潜水面具。正要离开时传来了一阵巨响，有人进来报告说黑龙族袭击了一条小船，船上的人落水被他们救了下来。人们都去旅馆查看，只见那个青年已经奄奄一息了。马尼罗说他有办法能救青年，又趁机敲诈了族长5000元（天啊，自己人都坑！I服了You）。于是马尼罗匆忙回到小岛上把潜水面具给了龙等人，并请龙帮忙。经过战斗打败了死神，青年苏醒后自我介绍说他叫毕路达，因为反抗黑龙帝国的劳役而逃出来的，他请求加入龙的队伍拯救他的妻子和其他族人。

有了毕路达的特殊能力，现在就可以去取许多以前不能取的宝物了：去沙漠中的金字塔让毕路达打碎岩石取出坏的回旋镖（以后可以修好）；回浮游城调查顶层左侧的龙雕像可获得龙的专用防具**いのちのよろい**；去刚茨村在族长房间右上角推开书柜进入秘室，把丹克排在队头可以得到合体技。

从玛卡城西方上陆，龙一行人来到了帝国军的秘密基地，打败守军后救出了一部分族人，他们告诉毕路达黑龙族早已经把大批人转移到北方的那巴尔城（**ナバルのしろ**），而且毕路达的妻子也在其中。心急的毕路达急忙带着龙等人北行，途经一片森林，里面有许多奇怪的鸟和一个神秘人（很眼熟，以后还会出现多次）。来到那巴尔城却发现这里守备森严根本无法进入，只好先返回刚茨村想办法。

回到刚茨村，族长帮龙修好了回旋镖，并说村东方椰林里住的老隐士可能会有办法。龙前去讨教，老隐士提示要利用那些怪鸟的鸟蛋。龙恍然大悟，再去那片森林，果然发现了一只蛋，经过一番搏斗取得了鸟蛋，而那些怪鸟依然穷追不舍，慢慢把怪鸟引出森林来到那巴尔城（注意不要走太快了，要让怪鸟跟上步伐）。龙把蛋抛进了城，怪鸟们也立刻冲了进去，城内顿时一片混乱。趁混乱龙突入要塞内部，打败了帝国将军留下的三个帮手后救下了女村民。毕路达的妻子告诉龙，黑龙帝国已经把秘密武器装上了军船要去破坏海底的玛卡城，众人急忙追出但还是晚了一步，将军乘船逃走了。

赶回玛卡城见到了族长得知帝国军正向这里进发，情况已经十分危急，和族长家楼上的老人谈话后在其床上调查得到了**しゅごしんぞう**。众人用传送魔法来到沙漠之村，使用**しゅごしんぞう**进入了北面的移动都市**さまよえゐまち**。

さまよえゐまち是古代的魔法城市，有许多精灵守护着沉睡的大魔女蒂丝。在城市里接连打败了守护蒂丝的三个精灵后，精灵们承认了龙的能力，决定唤醒蒂丝。但蒂丝仍然没有反应……精灵们不得不采用B方案——用雷电劈醒了蒂丝（这段十分搞笑）。醒来后的蒂丝对龙的话似乎并不太感兴趣，给了龙一枚奇怪的蛋——台风虫蛋，让他把蛋投到火山里孵化出来再找她，说完又去睡觉了（睡了几百年还没睡够？比现在的大学生还懒）。

龙拿着蛋去了玛卡城北方的海底火山，在最顶层把蛋扔了下去，之后蒂丝加入了队伍。众人回到玛卡休息一晚后乘坐人鱼族变成的大鱼出击迎战。没有想到刚浮出水面却被帝国军包围了，这时蒂丝显示了她大魔女的威力，急动咒语召来了孵化出的台风虫摧毁帝国船只。但可能是长时间的沉睡，台风虫只转悠了一小会儿就跑掉了（蒂丝：？？……），众人和余下的黑龙族士兵展开了大战，消灭了帝国将军后终于把帝国军赶出了这片海域。

龙等人成功的保卫了玛卡，人鱼族长为了表彰马尼罗的功劳还给了他营业执照，并赐给了他变成大鱼的能力（水下按A键）。

CHAPTER 6

利用变成大鱼的能力穿过了海底的海沟，向北方来到了山间小村风之村（**かぜのむら**），这里的许多青年男女都处于奇怪的兴奋状态，据说是由于北方吹来的怪风的原因，有一个勇敢的青年尼考尔（**ニコル**）去一探究竟却始终没有回来（在宿屋下方房间里推开箱子进入密室，丹克又能从老人那里学到一种合体技能）。

从村子北行在山路上看到了一株散发着奇异花粉的妖花，看来村中青年的怪异状态一定与此有关。龙进入山洞在二层遇到了杰达斯手下四天王之一的丘拉（**キュラ**），还没等众人动手，他先施魔法把众人变小了随后扬长而去。还好在墙角发现了一个老鼠洞，帮助老鼠消灭霸占它们奶酪的蟑螂后老鼠也帮龙他们解除了变小魔法。

龙继续前进找到了丘拉，他却叫身边的红色怪物应战，怪物被打倒后丘拉匆忙逃跑。红色怪物倒在地上，解除了丘拉的咒语，原来就是风之村失踪的青年尼考尔，经过刚才的搏斗他已经是身受重伤，妮娜想用回复魔法治疗却没有效果。众人把他抬回风之村，蒂丝诊断后认为可以治好，但必须要特殊的药物**かえゐのしゐ**，命令龙赶快去找。

先去风之村的洞中抓获金



苍蝇，再经过海底去南方的一个青蛙洞，和里面的一只青蛙交谈获得了**えゐのしゐ**。回来后蒂丝配出了药物，青年也恢复了原形，蒂丝又要他们去消灭北方的妖花。来到妖花处发现原来这也是丘拉的"杰作"，消灭了妖花后丘拉再次脚底抹油。回村时原先狂乱的人们都正常了，而尼考尔却又变成了怪物(好像是蒂丝的药配错了，汗……)。再次打倒他后尼考尔终于彻底恢复正常，为了感谢龙的救命之恩他自告奋勇去修北方断了的桥。

在宿屋下方屋中床上调查可得到**めいじんのぷえ**(进入音乐城理解人语言的必要道具)，之后众人来到桥边发现尼考尔被人打昏了，旁边站着的正是丘拉。这次他再也没有帮手了，只得亲自上阵，龙与同伴齐心协力将其消灭。

CHAPTER 7

过桥后西行龙在地面上发现有个地洞，进去一看原来是地底的矮人族的居住地古拉莫尔（**グラモ－ル**）。矮人族的勇者莫古中了四天王之一吉克姆多(**ジグムト**)的咒语昏睡不醒，族长说只有取得音乐城的宝物枕头（**セラピのまくら**）进入莫古的梦境，才有可能救出莫古，并且给了龙用来理解音乐城语言的道具——**ききみみずきん**。

音乐城(**おんがくのくに**)在大海的正中，里面的人都用音乐来交谈。马尼罗可以在这里的集市买卖道具，还有可能买到各个角色的究极武器。在一间房子里众人还发现了一个长得与妮娜一模一样的人，据说她是从天上飞下来的(?)。黑龙王索刚许诺给音乐城的公主以永恒的青春，因而公主打算把城中的时间之钥(**ときのかぎ**)奉献给黑龙族。王宫里的长者请求龙说服公主改变主意，但公主根本听不进去。出来后长者似乎已经料到了结果，说开启保存时间之钥宝库的秘密就在公主后背的纹身，让龙想办法偷看。于是晚上(可以使用黑暗之钥)龙进入王宫，从二楼的密道藏在花盆后面偷看公主洗澡(!!)获得了密码。再来到宝库处按动密码(在长者身边先左后右各调查一次)，不料却被公主发现了，还带来了一批女兵！蒂丝决定用武力夺取时间之钥，使用魔法造成了大混乱，却让帝国四天王之一的卡拉(**カ－ラ**)趁乱取走了时间之钥。公主埋怨蒂丝把一切都搞糟了，说蒂丝已经老了根本不能理解她年轻的心，蒂丝很是生气(哪个女人愿意被说老)，反讥公主比妮娜也好不了哪去(?)，把妮娜也扯了进来……最后一帮女性为了年轻的问题打作一团%￥#@(搞笑场面)……



第二天众人都躺在了床上，公主也认识到了自己的错误，长者请龙自己去取宝库中的宝物枕头(在宝库左边掉下去推开右边的箱子可以获得龙的最强鱼杆**たくみのさお**！)。

回到古拉莫尔使用枕头龙等人进入了莫古的梦境，这里唯一的村庄里住的小矮人分别是莫古的愤怒、幽默、理智、恐惧和悲伤，唯独缺了勇气。出村前往北方的白塔（注意这里地面上的机关，灰色的使墙壁隐藏，红色的使墙壁出现），因为没有莫古的勇气，无法攻击第一层里的梦精灵（**ドリ－マ－**），只能逃走。回到小村莫古的妹妹告诉他们莫古的勇气躲在了南方的山洞里，于是众人通过喷着毒气的地带进入了山洞。这时莫古的妹妹和老人也赶来了，在他们的鼓励下莫古的勇气与其他五感合一，加入了龙的队伍。再次进入塔内打败了梦精灵后返回现实，成功解救了莫古。

莫古的能力是挖掘，可以挖开有龙头标记的土地。在那那伊城废墟北方挖开地面能得到丹克的合体技，用来推开重物。再去黑暗城某个房间里合体推开书柜会得到丹克最后的四人合体技，这个能力能打开大陆上龙形石门。

从古拉莫尔南下来到了温泉村（**はゐのむら**），这里本来是个温泉之乡，但最近气候突变，瀑布、河流、泉水都被冻住了，村民说解决的办法只有南方湖中的气候之塔。在气候之塔前使用莫古的掘地能力进入塔内，不愧为气候之塔，每一层都是不同的气候，龙来到顶层刚要取天空之钥（**てんのかぎ**），能够控制人的梦境的四天王之一，也就是使莫古沉睡的元凶吉克姆多出现了，施魔法把大家带入了他的梦境。

梦境的小镇里都是被吉克姆多控制的人，去小镇北方的洞穴，其中会遇到吉克姆多的良心（**りょうしん**）。迷宫中有种十字标记的地板站上去会使整个场景旋转，其实转完后面向的方向即为未转前的方向，要走通只需要点耐心（实在不行自己画画路线图）。通过旋转迷宫后走中间的楼梯到二楼，地面上会有陷阱掉到一层的右边。之后在有很多楼梯的房间中选择进入楼梯往右的第二个楼梯。最后见到了吉克姆多，战斗一段时间后他的良心赶来抑制了吉克姆多的力量，又经过苦战才打败了吉克姆多(不能用魔法攻击)。

众人脱离了吉克姆多的梦境，龙调查柱子得到了天空之钥（**てんのかぎ**），用天空之钥启动了旁边的气候控制器，解除了温泉村的冰冻。在村北的池塘里使用龙的特技钓鱼（装备最强鱼杆和鱼饵）可以钓到龙之铠甲(**ドラゴンア－マ－**)。

CHAPTER 8

穿过温泉村瀑布里的洞穴龙来到了恰姆村（**チャムのむら**）。这里的时间似乎完全停止了，死一样的沉寂——村民、喷泉、风车、甚至连屋顶上的炊烟都停滞不动，只有一个叫艾伦（**エラン**）的人还能正常活动，他告诉龙这些与东方高原上的时间塔有关。大家进入时间塔，在经过一大堆空间转移箭头后在塔顶遇到了四天王之一，之前夺走时间之钥的卡拉。卡拉使出了时空黑洞魔法扭曲时空把众人抛出了塔外。

龙回到恰姆村，艾伦说他和卡拉从小就是好朋友，认为卡拉决不会帮助黑龙帝国作恶，而蒂丝告诉了他所见的事实，艾伦不敢相信，要去时间塔看个究竟。龙等人担心他的安全也追了出去，再次进入时间塔发现艾伦正在劝卡拉，但卡拉根本不听，一巴掌把他打到一边，龙被迫和她战斗。但她显然不是龙的对手，眼看不敌又再次使用时空黑洞魔法，随即封印了城堡的大门躲了起来。

回到恰姆村，看到艾伦已经受了重伤，他向众人述说了当年和卡拉相恋的往事，并告诉龙在南方的圣树之果（**ホリディのみ**）是他们小时候的回忆，也许能打开卡拉城堡的门。龙在恰姆村南方找到了那棵大树，用毕路达的能力敲下了一颗圣树之果，再去卡拉城堡打开了大门。在城内把圣树之果交给了卡拉，她不禁回忆起了往日与艾伦的情意，终于把时间之钥送给了龙。这时四天王中最后的一个天王格达（**ゴダ**）突然出现指责卡拉背叛了他们，要夺回时间之钥。卡拉让大家赶紧逃走，她自己抵挡格达。众人逃出城外看见艾伦拖着受伤的身体蹒跚而来，说无论生死都要和所爱的人在一起……时空发生了剧烈的扭曲，城堡和艾伦、卡拉都消失了……

怀着惆怅的心情众人来到了时间塔，妮娜上前用时间之钥解除了恰姆村停滞的时间，但当她拔出钥匙时时空却莫名其妙地又发生了扭曲……众人被传送到了音乐城，大家皆安然无恙而妮娜却不见了。龙进入音乐城，在某间房子里找到了妮娜(以前见过的)，但她好像是失去了记忆，谁也不认得。在记录点旁边又看到了那个神秘人，他说恰姆村有个名医可能会有办法。

回到已经恢复正常的恰姆村找到了那位名医，名医说要治好失忆症需要四样药材：椰果（**わだヤシのみ**）、圣草根（**ホリのねっこ**）、白鹿角（**しろしかのつの**）和毒河豚（**どフグ**）。在刚茨东方或者音乐城的椰林用毕路达多敲击几次椰树可得到椰果；在莫古故乡古拉莫尔南方的怪草下用莫古能挖到圣草根；白鹿角可以用基力亚姆的打猎技能得到，也可以在名医房间二楼推开木桶找到；而毒河豚要在南方大陆河边的断桥处用龙的钓鱼特技钓到。

一番努力终于凑齐了药材，心急如焚的龙匆忙赶回恰姆村，名医得到药材立刻配好了治疗失忆症的**オリザニン**。出了屋又在村里看到了那个神秘人，和他对话后在他消失的原地调查可以得到一张通行证（**つうこうしょ**）。众人到音乐城让妮娜服下药物，果然有奇效，妮娜不但恢复了记忆，还获得了变成大鸟飞行的能力，而且容貌也改变了(?)。

现在拥有了飞行的能力就可以在世界上四处乱逛了(自由自在地飞翔真好啊)，可以找到更多的龙标记地面和龙形石门，里面都是强力的武器和防具，注意有的宝箱有机关，最好用丹克来开宝箱。在塔塔尔村西南方的岛上可以找到一位老妇隐士，在刚茨村东方椰林隐士与这位老妇隐士之间南北来回拜访数次，就可以拿到莫古的重要挖洞工具**はがんのつめ**(穿机必备！)。

世界中还有好几口古井，里面可以用龙的特技钓到龙族的传说装备（龙之铠甲已经在温泉村得到了）：巫师塔西方的古井里有龙剑（**ドラゴンブレ－ド**）；地图西北方古井里有龙盾（**ドラゴンシ－ル**

ド）；地图东南方古井里有龙盔（**ドラゴンヘルム**）。获得了传说装备后龙就能再去龙之遗迹接受考验悟得新的龙变身，遗迹分别在刚茨村以西和风之村以北的岛上。

完成了这些以后就能获得本游戏最后的最大的秘密——龙的究极能力究极变身“真·龙皇帝”（关系到结局的变化）：去洛迈洛村西南方以前取圣水的洞穴，在底层潜入水下的古代龙遗迹接受龙族的最后遗产，就能取得同伴八人合体攻击威力无穷的“真·龙皇帝”！！！

传说中的“龙之战士”终于觉醒了！！！龙不禁回忆起姐姐当初的话语“……当你成长为一个真正的战士时……你将为世界带来和平……”

CHAPTER 9

得到了所有的龙族遗产，怀着必胜的决心，龙和同伴们向着黑龙帝国最后



的据点发进。黑龙帝国的王都就在地图西南方大陆的正中，周围被毒沼和高山环绕着，利用妮娜的飞行能力大家轻易地越过了这些天堑。来到了帝国的心脏，在王都入口处向守卫出示了通行证后龙进入城内侦察。城内有一座高耸入云的黑龙塔，据说黑龙王索刚就居住在塔顶，但龙调查通向塔顶的升降梯旁边的开关却发现已经坏了，城中的人们告诉龙去温泉村找一个生病的人。

在温泉村找到了那个病人，原来他是个攀登爱好者，最近曾经攀登过帝都的黑龙塔(!)，他把在塔上发现的一个坏零件给了龙，龙回到刚茨村请族长修好了零件制作成了开关。

再来到帝都，在开关处使用**そうちのぶひん**启动了升降梯，乘坐升降梯众人到了顶层，却遇到了那个神秘人挡住去路，神秘人告诉龙需要“龙魂之曲（**ドラゴン．ソウル**）”才能打倒黑龙王索刚。夜里进入音乐城从某房间的女子处学到龙魂之曲。

这次再进入高塔，神秘人已经不见了，在阴森的塔中见到了黑龙王索刚。他化身为一条巨大的黑龙，战斗中使用龙魂之曲会给索刚造成极大的伤害，但龙的HP也会变成1。激烈的战斗后终于把索刚打倒，黑龙塔开始剧烈震动崩塌，龙和同伴们重重地摔到了地底。

在塔底的地牢中龙意外地发现了久别的姐姐萨拉，姐弟相见分外激动。萨拉告诉龙天空、大地、光明、黑暗、时间，终末六只神之钥是封印邪恶女神米莉亚的必要之物，同时萨拉还出示了从黑龙王索刚那里取得的终末之钥。正当龙把神之钥交给她时，那个神秘人突然出现了，原来他就是杰达斯！！杰达斯为了实现自己的野心借龙之手铲除了黑龙王，还用咒语控制萨拉骗取了所有的神之钥。他说现在就要去浮游城解开米莉亚的封印，然后狂笑着和萨拉一起消失了。

姐弟的重逢居然是这样的结果，杰达斯竟然利用所爱的姐姐欺骗了自己……现在怎么办，地牢里没有任何的出口。这时地面上钻出了一个矮人，请龙跟他们出去。原来黑龙族强迫他们在这里挖掘封印女神米莉亚的神域，现在黑龙王已死，他们也获得解放了。和所有人对话后，领头的矮人长老使出超级掘地术打了个出口带领大家脱出（莫古回到故乡在右上角找到族长也会学会本族的“秘奥义”超级掘地术）。

离开王都，龙急忙赶往浮游城，但为时已晚，杰达斯已经成功地解除了米莉亚的封印。用传送装置龙追到封印之塔，突破重重机关，又见到了姐姐萨拉。她帮助龙破除了挡路的结界，却又在杰达斯的精神控制下化成一条白色巨龙，面对变成敌人的自己唯一亲人，龙几乎无法挥动手中的龙剑，但为了世界的最终和平也只能将她打倒！

战败的萨拉摆脱了杰达斯的精神控制，生命也即将终结，但她欣慰地看到，昔日的小毛头弟弟终于成长为真正的战士，在龙的臂弯里含笑而逝……

最深处找到了杰达斯，龙愤怒地冲上去，但此时的杰达斯已经取得了米莉亚之力，众人根本无法和他对抗，杰达斯狂笑着引起了大爆炸摧毁了封印之塔（之后调查封印之塔废墟可以找到最强回旋镖**スライサ－**）……

极度的伤心加上大爆炸的冲击波使龙昏了过去，再度醒来发现自己在故乡**ドラグニ－ル**的长老房间里，妮娜说龙已经昏迷三天了。想到自己亲爱的姐姐，龙心中充满了悲愤，决心为了姐姐一定要打倒杰达斯，终结邪恶女神米莉亚！

CHAPTER 10

众人乘坐妮娜变成的大鸟来到了漂浮在空中的米莉亚神殿，用莫古的超级掘地术进入其内部。杰达斯最后的爪牙格达挡在必经之路上，他变化为攻击力极高的的石像法老。打倒他后进入神殿地下二层，走下方的传送装置终于找到了罪恶的杰达斯，而杰达斯还假惺惺地想让龙与他为伍，龙断然拒绝了杰达斯，发誓要为姐姐报仇！

杰达斯的攻击力极强，HP超高，而且他的暴雪、雷电魔法更是具有一击必杀的威力，只有变身成真·龙皇帝和他抗衡，同时注意回复HP。一场恶战后杰达斯终于不支倒地，萨拉姐姐，你可以安息了。龙在其宝座左侧调查可获得最强武器皇帝之剑，右侧的柱子可得到毕路达的武器。

踏上地面的圆形装置众人来到了神殿深处，冒险的最终目的地，旅行的终章。

龙终于见到了引起一切是非恩怨的邪恶女神米莉亚，但她看起来却是个娇小可怜的少女，企图用假象来迷惑龙。她问龙是否要满足一个愿望（回答是可以回复HP/AP，不影响结局），龙想到她为了无端的恐惧而毁灭龙族、驱使邪恶的黑龙族涂炭世界以及姐弟的生死离别……绝对不能原谅！！龙坚决而有力地回答：“不！”

然而米莉亚对龙的攻击却并不还手，只是做少女的哭泣状，一副无辜的样子。这时萨拉的灵魂出现了，告诉龙不要受米莉亚假象的欺骗，在战斗中使用真龙皇帝变身米莉亚就会现出原形。米莉亚顿时恼羞成怒，撕下了她少女的伪装，以其真实形态——五头邪龙出现，展开了邪恶与正义的最终之战（如果战斗中不用真龙皇帝就会是BAD ENDING，玩友们可以尝试一下）。

米莉亚最终倒在了龙的剑下，而神殿也随之崩溃，众人从空中坠落时被赶来的有翼族救回了温迪亚。一切都结束了，世界恢复了和平，曾经同甘共苦生死与共的伙伴们也终于要分别了……

龙将同伴一一送别，最后只身踏上返回故乡的旅程，远方苍山如海，残阳如血，回首遥望天际，龙仿佛看到了姐姐萨拉亲切的笑颜……

（全文完）

文/天空の勇者 罗剑锋 责编/宇部

☆☆作者后记

虽然这是CAPCOM的RPG第一作，情节系统等方面还略显粗糙，但正是这第一作确立了整个《火炎气息》系列的基本风格：空想的世界架构，种族各异的人们，龙变身与合体，各角色的神奇特技……这些都在其后的作品中发扬光大。而本作的许多细微之处也可圈可点，墙壁上的老鼠、山洞里的滴水和蜘蛛网，都体现了制作者的用心；情节方面虽有不少搞笑场面，但悲剧气氛还是基调，一开始主角的姐姐就是个十分好的伏笔，其中滋味还望读者自己细细品尝。

最后说一说此系列的名称，一贯的叫法是《龙战士》，而正确翻译《Breath of Fire》应该为《火炎的气息》，但为什么大家都叫《龙战士》呢？究其原因，一代的副标题是“龙の战士”，当时港台的胡乱译法（现在也是如此）以讹传讹也许就此传开了吧。而且历来本系列的主角都跟龙有着非常深的渊源，名字也一直叫RYU（也是CAPCOM街霸的主角），说“龙战士”也就有情可原了。不过若较起真来，真正的龙战士却是美版的《勇者斗恶龙》——《Dragon Warrior》。



东京魔人学园
外◯法◯帖

PS 上优秀 AVG“东京魔人学园剑风贴”的正统续集，不但在上一代设定精细，文化氛围突出的基础上加强了幕末时代的古风色彩，作为一款带有 SRPG 要素的长篇剧情游戏，其游戏内容的设置也异常丰富。除了对玩家日语水平有较高的要求这一缺点以外，绝对可称之为 PS 末期最为优秀的大作之一。

PS	
厂商：ASMIK－ACE	类型：AVG＋SLG
发售日：2002.1.24	售价：6800 日元

（接上期）

第陆话 群狼

《那智泷》
质问入力【九桐】お前はどう思う?
——两方

《内滕新宿》
质问入力【奈涸】なにか珍しい品を见かけた事はないか?
——见かけたことがある
质问入力【风祭】さて、どんなのがつかまるか?
——龙闪の弱点
质问入力【桔梗】まだなら、これからあたしと荞麦屋にでもどうだい?
——行く

《双罗山》
质问入力【九角】见まわりか、锻练か、まさか、狩猎というわけではないかな。
——锻练

《礼拜堂》
质问入力【御神锺】贵方も何か《忏悔》したいことがおありですか?
——忏悔したい事がある

《民家》
质问入力【弥勒】君ならこのうちどの面が最も好ましく思う?
——おどけた颜の面

《九角屋敷 夕七ツ半刻》
【风祭】なァ? 龙斗。
——友
【九桐】そう思わないか? 龙斗。
——喜
【九桐】そう考える方が、妥当か。
——友
质问入力【九角】そして绯勇、お前が—、
——陆路を行く
【九桐】頼むぞ、绯勇
——喜

《|海道 昼八ツ刻》
质问入力【九角】绯勇、お前は、この辺りの灵山を知っているか?
——京の灵山を知っている
【九角】それは许し难い所行だ。违うか?
——悲
【九角】そうは思わぬか? 绯勇
——爱
【九角】そうだな…そうするか? 绯勇。
——友

《街道の茶屋 昼八ツ半刻》
【只眼の男】なんや、あんさんら。このおっちゃんの知り合いか?
——冷
【们天丸】ここで遭うたのも何かの缘や。よろしゅうな。
——喜
【们天丸】あんさんも、そうは思わへんか?
——同（式神罗写＆瓦版伍号入手）
【九桐】龙斗も野宿でかまわないな?
——喜

战斗
质问入力【九桐】人の世に、ずかずかと足を踏み入れた报いだ。（重要！必选“阻止”！）
——九桐を止める
【九桐】生かしておいた所で、害をなすだけだ。
——悲



《池田屋前 夕七ツ刻》
质问入力【九桐】どうしたものか。なあ、龙斗。（重要！必选“加势”！）
——壬生に加势する
【桔梗】龙斗も九桐も、元气そうだね。
——喜

《三条大桥》
【风祭】なァ、龙斗。
——喜
质问入力【九桐】龙斗は、《村正》がどんな刀だか知ってるだろ?
——村正を知っている



《池田屋前》
质问入力【桔梗】ちょいと、およしったら。
——あたしは桔梗を救けない（仲间好感度下降，但可使门天丸仲间）
质问入力【们天丸】そうや、わい、まだあんたらの名前も闻いてへんかった。
——名前を名乗る
【们天丸】まさかあんたら、この京で大きな战を起こそういう气なんか?
——悲
【九角】そうだろう? 龙斗。
——友

《池田屋内》
【九桐】どうやら当分、退屈はしなくて済みそうだな、龙斗?
——喜

《壬生寺 夕七ツ刻》
质问入力【壬生】一体、お前たちは何者だ?
——素性を话さない
【壬生】信念无き刃は何も生み出さん。一そうではないか?
——友

【壬生】つまりは、そういう事なのだろう？（重要）

——怒

【九角】埋もれさせておくには惜しい。そう思わんか、龙斗？

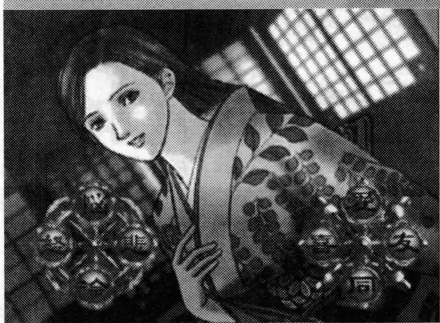
——友

《川原町通り　暮六ツ刻》

【九角】その r は…。頼むぞ、龙斗。

——同

《池田屋前　夜四ツ半刻》



质问入力【风祭】お、お前の方がよっぽど怪しいぜ、龙斗ッ！

——风祭を蹴る

【九桐】いや、俺たちは一、というべきかな、龙斗？

——友

战斗

【风祭】なァ、龙斗。（重要！）

——恼

【桔梗】龙斗は、心配じゃないかい？

——怒

【风祭】まさか、幕府の兵に捕まったんじゃないだろうな。

——冷

【桔梗】ねぇ？龙斗。

——同

壬生仲间

【壬生】ふッ…。俺の《力》を必要だというのか？

——友

们天丸仲间

【们天丸】何や嬉しくないんかい？

——喜

第七话 菩萨眼

《那智泷》

质问入力【九角】考えぎなのだろうか？

——そんな事はない

质问入力【们天丸】この木の下へ一な？

——行く

《内藤新宿》

质问入力【九桐】お前にはこの武器の良さがわかるか？

——わかる

质问入力【风祭】お前だったらどうするよ？

——石を投げる

质问入力【奈涸】君は整理整は好きかい？

——好き

《双罗山》

质问入力【壬生】お前は锻练するならどこがいい？

——静かな自然の中

《礼拜堂》

质问入力【御神锤】あなたは一、それを投げますか？

——投げない

《民家》

质问入力【弥勒】…。

——话しかける

《广场》

质问入力【桔梗】これでも结构、役にたってると思うんだけど…あんたはどう思う？

——役に立っている

《内藤新宿　昼四ツ刻》

【九桐】そうだな、龙斗？

——友

质问入力【桔梗】构わないさ。龙斗はどっちと一绪に行くんだい？

——九桐？风祭と行く

【九桐】そうだろう、龙斗？

——友

【杏花】今日も、あたしの瓦版を买いに来てくれたの？

——喜（瓦板六号入手）

【杏花】あんたたちも、大宇宙党の事は知ってるでしょ？

——喜

【杏花】あんはどう？そうとは思わない？

——喜

《小石川疗养所　昼四ツ半刻》

【九桐】なァ、龙斗？

——同

【九桐】いや、お前はよくやってくれたよ。な、龙斗？

——同

《内藤新宿　昼九ツ半刻》

【风祭】その女友达っての一、ひょっとして美里じゃねェのか！？

——喜

《花园稻荷　昼八ツ刻》

【风祭】お前だってそう思うだろ、龙斗？

——同

【花音】あんたらも、おらが杂炊配ってんのを不思议に思ってんだか？

——友（糠渍け入手）

【花音】あんたたちも、手传っちゃくれねえだか？

——同

质问入力【桔梗】龙斗ッ。

——美里の腕を捕らえる

战斗

【风祭】死にでもしたら、どうすんだよ。なァ、龙斗？

——悲

《九角屋敷内　夕七ツ刻》

【九角】ふッ、そうか。龙斗も、ご苦氮呻盲郡省

——友

【桔梗】ねェ、龙斗？

——悲

《鬼哭村　夜九ツ半刻》

【九角】龙斗、お前はまだ眠らないのか？

——喜

【九角】どうだ、行ってはくれぬか？

——友（角大师入手）

《离れの屋敷内》

【美里】私に…何か闻く事でもあるのですか？

——友

【美里】あなたにもあるでしょう？护りたい大切なものが一。

——友

【美里】それは同じ痛みを谁かに与える事できるものなの？

——悲

【美里】そうする事があなたにとっての正义だというの…？

——悲

【九角】美里はどうしていた。大人しくしていたか？

——友

【九角】お前は、兄弟というものがどういうもの



であるか、知っているか？

——友

质问入力【九角】お前はどちらが深いのだと考える？

——人同士のつながり

【九角】なぜだか分かるか？

——爱

战斗

【风祭】お前だって、そう思うだろ？龙斗。

——友

【美里】そうじゃなくて？

——友

【美里】手当てをします。そこをどいて下さい

——友

（全文完）

文/SILENCE　责编/POKESATOSHI

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

本店销售的各种主机有 PS Ⅱ机、PSone 机、DC 机、GBA 机、GB 彩机、GB 薄机(价格电询)

专业二手货市场,本店系二手货指定回收销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS Ⅱ、PS、PSone、SS、3DO、SNK、GB 电脑随身听 CD 机及各种二手电器

SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张、60 元/套、60 元/套　SNK 光碟机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元
SNK 彩色手掌机 + 1 盘卡 = 420 元　SNK 黑、白手掌机 + 1 盘卡 = 300 元　百代彩色手掌机 + 太空战士 8 = 650 元
SFC 手柄、电源各 15 元/只、20 元/个　N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元
PS RGB 线 = 30 元、SSRGB 线 = 30 元、PS 加长线 = 15 元　PS 原装 AV 线 = 20 元、PS 组装 AV 线 = 10 元　邮费:10 元
万利达 5.5 具有 FM、AM、TV 接口 CD、VCD、MP3 播放功能 = 550 元/台　彩色液晶 4.5 寸电视、6 寸黑白电视分别是 650 元/台 120 元/台
PS 机各种型号七 - 九成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 450 元 - 650 元　PS、SS、SFC 拆件用的废主机各 100 元/80 元/50 元/台
SS 机五 - 八成新 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张软件 = 350 元 - 500 元
GB 机五 - 八成新 + 手柄 + 皮套 + 电源 + 扩大镜 + 卡 = 180 元 - 220 元
VCD:爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新　1800 元
VCD:索尼 D - E86 银白色 + 原装电源 + 线控 + 视频转换线 + 八五成新　750 元
VCD:松下便携式 SL - VP30 + AV 线 + 电池 + 九成新 = 700 元
卡西欧小电视 TV - 600 2.2 寸　300 元　卡西欧液晶小电视 EV - 550　2.5 寸　650 元　宝利来立拉立现照象机 = 150 元
快译通 PDA300 = 180 元 EC2001 = 160 元 好易通 + 笔 + 8 成新 = 200 元 名人电脑七成新 = 100 元 交曲星 2M - 66 + 九成新 = 60 元
名人掌上电脑全新 + 2 节瓦装电池 + 皮套 + 说明书 + 银灰色 = 300 元　国产 CD 机 = 120 元
录音笔:NVJ INE 238 分钟数码录音笔 + 耳机 + 扩音器 + 电话线 + 九五成新 = 200 元
随身听:爱 GM800MK3 银白色 + 普通线控 + 9 成新 = 240 元　随身听:爱华 PX370 银白色 + 普线控 + 8 成新 = 350 元
随身听:爱华 TA163 型 + 耳机 + 7 成新黑色 = 100 元
随身听:索尼 WMFX101 型 + 耳机 + 6 成新黑色 = 80 元　随身听:索尼 WMFX153 型 + 耳机 + 7 成新黑色 = 120 元
随身听:松下 RO - SX55V 型紫色 + 线控 + 电池盒 + 9 成新 = 380 元　随身听:松下 RQ - SX52 型银灰色 + 线控 + 电池盒 + 九成新 = 380 元
随身听:Bolouipcl - 123 单机浅兰色九成新 = 60 元 随身听:Aolton BS - 319 型银灰色七成新 = 60 元

邮费一律 20 元

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!！注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
鬼魂降临	40	射雕英雄传(1CD)	42	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	牧场物语 3 1CD	35	神来 1CD	35
鬼屋魔影 4,2CD	55	永恒传说(3CD)	62	007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	前线任务 3 1CD	25	世纪末吸血鬼 2CD	50
寂静岭	40	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	枪神 2、3 各 1CD	40/40	高达 GFIF 1CD	35
三国 7(1CD)	40	机器人大战 α(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70	勇者斗恶龙 4 1CD	40	99 拳皇(1CD)	35
龙骑士传说(4CD)	73	放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	恶魔城夜想曲 1CD	40	沙加徽章(1CD)	40
		生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	大航海时代 4 1CD	40		

索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

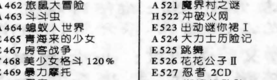
001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼Ⅱ
007 钟楼Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者Ⅱ
010 太阁立志传Ⅱ
011 海刹赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务Ⅱ
017 前线任务Ⅲ
018 大航海Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园Ⅰ 2CD
050 私立学园Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蜴蜴人 2CD
068 爆走传说Ⅰ
069 爆走传说Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车Ⅰ
104 危机四伏
105FF4 - 6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸Ⅱ
108 梦幻Ⅰ + Ⅱ
109 梦幻Ⅵ + Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加Ⅰ
122 魔剑美神Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞Ⅱ
129 行星格斗Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场Ⅱ
138 雷怒机兵Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL3 圣诞节Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一篮球
183 冰峰 RPG
184 银河之星Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车Ⅰ
212 GT 赛车Ⅱ
213 极品飞车Ⅲ
214 极品飞车Ⅳ
215 极品飞车Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机Ⅰ
218 雷霆战机Ⅱ
219 越南战役Ⅰ
220 越南战役Ⅹ
221 阿兰多拉Ⅱ
222 妖精战士Ⅱ
223 妖精战士Ⅲ 3CD
224 生化危机Ⅰ 2CD
225 生化危机Ⅱ 2CD
226 生化危机Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机Ⅰ
229 恐龙危机Ⅱ
230 古墓丽影Ⅲ
231 古墓丽影Ⅳ
232 古墓丽影Ⅴ
233 浪漫沙加Ⅱ
234 龙战士Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳Ⅲ
237 山脊赛车 1 - Ⅳ合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟Ⅱ
241 太空战士Ⅵ 4CD
242 太空战士Ⅶ 4CD
243 太空战士Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代Ⅳ
246 机器人 α
247 实况Ⅲ
248 实况Ⅳ
249 实况Ⅴ
250 自由人Ⅰ
251 自由人Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOIS OUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄Ⅰ + Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志Ⅰ
267 三国志Ⅴ
268 三国志Ⅵ
269 三国志Ⅶ
270 少年街霸Ⅱ
271 少年街霸Ⅲ
272 FIFA98
273 FIFA99
274 FIFA2000
275 舞王Ⅰ - 辣妹子
276 舞王Ⅱ
277 鬼魂力量Ⅱ
278 太阁立志传Ⅲ
279 天诛 - 忍凯旋
280 天诛 - 忍百选
281 天诛Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗Ⅱ
286 心跳Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA2001
289 格斗力量Ⅱ
290 格斗力量Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜Ⅰ 2CD
293 寄生前夜Ⅱ 2CD
294 波波物语Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒Ⅰ
297 妖精战士Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语Ⅱ
309 牧场物语Ⅲ
310 舞王Ⅰ
311 化解危机Ⅰ
312 化解危机Ⅱ
313 合金装备Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮Ⅰ
316 血腥泡哮Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集 2CD
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战 2
326 皇牌空战 3
327 高达 1079 2CD

SS 特价配件:原装电源卡、原装方向盘、4M 加速卡、记忆卡　180 元/80 元/68 元/68 元　邮费 10 元
土星 SS 软件均现货供应,优质金碟、精致黑碟,每张 10 元、15 元　邮购请索取目录　邮费 10 元不计张数,邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国Ⅴ(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ + Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ
H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟 - 0 闪电出击 Ⅴ
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空Ⅰ击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠 - 传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人Ⅳ
A132 快打刊事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X - MEN 对街霸
F137 真人快打Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 温画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 Ⅴ
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ
E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 育成足球Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 R Ⅰ
E204 麻雀Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
A212 骨头先生 2CD
G213 皇家骑士团 2
G214 银河英雄传说
G215 花花公子
G216 空牙外传
G217 银河之星 1
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
E221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎 - 幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S · RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X - MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 篮球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3 × 3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4 - 孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚 - 图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河娱样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生Ⅰ灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士(1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战 - 蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蝗蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士 - 特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号 - 黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏 - 三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典 - 无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风 - 复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)　营业时间:早九点 - 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。



长沙火星

广州分店批发电话(不对外零售及邮购)TEL/FAX:020-81856251。交通银行帐号:40551270710166109,户名:李宗雨　湖南总店汇款地址:湖南省长沙市解放东路28号火星电游,邮编:410003 联系人:李先生 吴小姐 Eamil:zongli@163.com

汇款帐号:建行 4367422926780052622 工行 1901600008644358 交行 60142850649473206 收款人:李宗文 联系电话:0731-4132527、0731-4127175、邮购查询:0731-4135065 投诉:013873117079

本店承诺:主机均一月包换,四月保修,配邮费5元,GB、GBA 10元,主机20元。PS、SS、DC、PS2、MD/GB共数千种游戏,价格特优,欢迎请自备中号信封免费索取节目单,购10张以上送2张,15以上免邮费,如果有质量问题免邮费更换并赠送1张。

提醒您:电汇时请一定要写清地址及邮编和所购物品姓名和联系方式,欢迎加盟长沙火星,有意者请速联系(限地区培养维修人员)

最新消息

新出PS2 DVD引导碟,取代原版,读碟成功率高于《生与死2》,日、美版 200/300元;PS2最新直读解码,操作与PS1相同,直接放入无须引导,450元/套

PS2 DVD解码(9秒),可用任何DVD原版碟引导,成功率为99%,240元/套,6秒钟解码(最好用"生与死"引导,成功率50%,160元/套附解码安装彩图

PS2 3001改机/不改机/直读 1640/1400/1980每台;PS2 8M记忆卡220元 GBA烧录机分32M/4M/128M/256M,300/645/800/1450元每台(烧录网上下载的图片音乐游戏);GBA主机 日版/港版 500/490元

另高价回收:彩机220元,厚机80元,夜光机150元(屏幕要未损坏玩时间无线条)索尼PS光头30元/个(配件须齐全),PS2正版碟二手DC/PS、PSone 400/300元

专业维修

专修各种主机疑难杂症(如SS三洋机斜放,倒放)维修光头60元/个(可解决所有故障);可更换各种主机的驱动片、图像Cpu、内存芯片、和电源板等所有配件,价格特优,品种齐全,可以邮寄维修、街机类:承接PS/SS/DC/PS改街机,更换枪击(鬼屋)、跳舞机新节目,街皇转换器升级及维修,街皇转换器从PS SS更到DC业务(可玩直读与不直读节目240元/个)收费:250元/套,一年免费保修(另有台湾版原装DC直读黑碟可用于各种街机转换器上投币,100元/片)还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修服务,大量回收二手模拟机。

主机地带

DC套机(AV线+电源+原装手柄+10张碟+4M记忆卡)日/美/欧版 800元/850元/750元/台)

PSONE套机(AV线+电源+原振手柄+10张碟+PSONE记忆卡)103A/102A 680/650元/台(保修壹个月),103B/102B 800/780元/台(光头保修6个月);PS2套机(AV线+大功率电源+原振手柄+支架)30000型2080元(绝对原装封条撕毁无效);(AV线+大功率电源+仿真振手柄+支架(光头更换B头)30000型1800元(AV线+大功率电源+仿原振手柄+支架九成新)10000/18000/15000/3001 1500元/台;NGC(原配置)1750元/台;限定版松下NGC(可放DVD)3500元

X-BOX(原配置)/限定版(可直放DVD)3500元/3800元/台;GBA主机,日版/香港版 550元/500元/台;彩机/薄机/厚机 380元/280元/120元/台;SS机(AV线+电源+原装手柄+10张碟)320元/台(主机1月包换,3月保修)

GBA卡重点推荐(本公司大量批发及零售游戏原声CD 每本8元)

三国志	62	彩虹六号	62	蜘蛛侠	55	F14战机	42	东京迪士尼	62
拳王EX	62	心跳回忆	62	坏玛莉	62	科学怪人	42	梦见帝国	62
寂静岭	83	游戏王5/6	62	沙罗曼蛇	42	小叮当	42	绿色兵团	62
铁拳	62	魔法假日	68	机战T	45	暴力拳击	62	妖兽公司	45
恶魔城(中/日)	62	黄金太阳	62	蝙蝠侠	62	足球联盟	62	猩猩侦察	42
侏罗纪公园Ⅲ	62	光明之魂	68	拿破仑	62	快打旋风	42	滑板小子	42
幻想水浒传	62	模拟学校	70	小精灵	45	银河之星	65	爱与恨Ⅱ	62
沉默的遗迹	62	祝福钟声	68	NBA	60	风云少年	42	钻地小子	42
大冒险Ⅱ	62	美女学校	70	魂斗 罗	62	西部枪手	45	Q版赛车	50
龙战士1/2	42	机械人大战 A		喷火龙	62	友情麻将	48	雷霆战机	42
洛克人Ⅱ	62	(中/日)	62	四驱车	42	皇家骑士团	62	美少女战士	42
ZOE	62	雷曼	62	高尔夫	42	机械化部队	62	信长野望	62
伍佑卫门	62	成龙	45	女孩能力	50	超级泡泡龙	55	WF 摔跤	42
战地封神	62	钓鱼	42	唐老鸭	42	炸弹人(红/黑)	62	玛莉赛车	42
古惑狼	62	泰山	55	大战略	62	中央大陆	62	星际大战	42
玛丽亚1/2	62	GTA赛车	55	大战争	62	X-MAN战士	45	烈火之炎	62
火焰纹章	62	炸弹人	42	街霸2/3	62	炸弹人RPG	62	奇奇怪界	62
游戏王Ⅲ	62	小矿王	42	实况足球	62	鬼屋24小时	50		

N64光盘	80元/套6张	PSN64超任GBA模拟器(电脑)	20元
3DO精装碟片众多欢迎选购	15元/片	GBC放大镜片	8元
太空战士8,10项链/太8,10腰表	15/45元	GB中文金手指/密码彩书	80/15元
GB金手指卡32合1/火牛/灯(黄/萤光)	80/6/5/12	太8,10情侣表/戒指/钱包	10/120/8/25元
GBA放大镜/2合1放大镜/布包	10/15/10	GBA卡合(4个装)/皮套/高效充电器	10/8/20元
超任光盘(送目录)	60元/套5张	GBA可调萤光灯/耳机/对战线(2或4头)	24/10/15元
SS PS DC(所有金手指密码)	磁盘10/光盘15	套彩机薄机摇杆	6元
太八火机/太八夜光项链/太十项链	15/12/30	彩机套冲/皮套	18/6元
GBA保护套/屏幕保护膜/摇杆	8/8/12	GBC对战线(2或4头)	5元
GBA金手指卡2合1 /16合1/18合1	35/65/80	GBC扩容器	15元

PS2原版:		鬼泣	400	VR战士IV	400	光环	430
王国之心	400	鬼武者Ⅱ	350	格兰蒂亚X 11 胜利 11		NGC原版生化危机(附送记忆卡)	400
铁拳IV	370	三国战记	300	人VI4	50	明星大乱斗	380
机器人大战IMPACT	450	三国无双	400	心跳回忆	420	马里奥大冒险	400
装甲核心	370	决战Ⅱ	420	BOX正版式装女神	420	蓝色风暴	420
ICO中文	330	GT 2001	230	生与死	430	索尼克	420
太空战士X国际	440	实况最终版	380	寂静岭2	450		
合金装备(普通)	335	ZOE	300	天空	430		
合金装备(限定版)	460	异度传说	400	鼠国争雄	430		

本广告产品价格,不等于零售价格,只限于邮购

本店配件齐全,凡一次购主机及配件者和累计购配件500元以上者,附赠维修资料一套(单售40元一套)

SS 配件	
全新光头JVC/三洋	110/90
SS主板三洋/JVC/日立	150
SS内存/图像芯片	30/80
SS原装电源板	35
SS解码IC(图)	80
SS原导电胶/十字架	1.5/5
SS电影卡(3.0)	200
SS原装记忆卡	80
SS金手指	50
SS加速卡(全游戏)	80
SS原装摇杆	60
SS制转	30
SS一体原装摇杆	180
PS 配件	
PS新光头(一月包换)2	45
光头驱动BA59 77FP/BA6398FP	45
PS2驱动ic/光头盒/齿轮	80/150/40
PS2原装光头(颜色同主板)	400
PS2 5.1声道光纤线	100
PS2光头信号线及手柄插头线	45
PS原装透镜绕阻一体化	40
PSone图像内存M5301E 47	80
PS电源板原装/组装	60/40
PS组装光头B头	180
PS电机/传动齿轮(5个)	20/25
PS保护电阻(无图、无声音、手柄无用、无振动、插金手指无用则此烧坏)	10元/个
PS原装光头插盘	15
PS解码IC(附图)	30
主板手柄原装插槽	60
电源/四线插座	5/10

PS102直读IC	70
PS记忆卡原装/组装	50/15
PSone记忆卡	20
PS电机线	15
FS3KM/K2125开关管	20
PSone三极管AE-RS	15
PS2驱动IC5815,6664	40
PS2 3001/3000主板	500
PS光头支架/光头数据线	80/20
PS C4977/C4507场效应管	20
PS原装/拆机激光管	30/5
PS2保护电阻(烧坏无振动)	10
PS2光头信号线手柄插头线	45
PSone显示屏5寸/6寸	550/600
PS/PSone北通格斗手柄	15
PS手柄接电脑万能转化器	35
PS/PSone铝合金提箱	110/95
PS/PSone原装振动手柄/组装	65/30
PSone原装/组装AV线	15/8
PS分量端子线/原装S端子	40/240
PS/PS2四分叉	45/75
PS/PSone原装手柄/组装	25/7
PS/PS2 VGABOX	260
PS2遥控器组装/原装	50/350
PS2原装手柄	180
PDA/PSone电影卡	200/165
PS制转	15
PS2 DVD遥控器	40
PS2横梁竖支架	20
PS普通/9字头电影卡	170/180
PS,SS手柄及电脑键盘转接DC的转接器	85
PS1M/4M/8M(北通)记忆卡	

	20/35/70
PS2专用铁盒电源90W/200W	30/50
DC 配件	
DC全新光头	100
DC图像驱动芯片(6145,6258)	180
DC手柄保护电阻	10
DC光头驱动整板	125
DC插盘/齿轮	30/15
DC原装手柄线/手柄座	15/30
DC主板好/坏	300/160
DC光头原装驱动速板	
DC原装电话线上网	30
DC驱动板开关	10
DC电源板组/原装	40/70
DC风扇(塑/铁)	30/40
DC光头黑排线(数据线)	10
DC光头驱动片(BA5686FM)	20
DC原/组装导电胶5/2	
DC播放VCD/MP3转换器	10
DC金手指密码卡(带记忆卡)	40/30
DC振动/组装/原装手柄	45/30/65
DC记忆卡1M/2M/3M	30/35/40
DC振动/退膛枪	68/85
DC VGABOX	50
DC原装鱼杆	100
DC网卡	55
DC原装飞行摇杆	100
DC振动包/制转	60/30
DC原装AV线/S端子线	15/20
DC鼠标/枪/记忆卡	30/65/110

在此感谢各加盟店的支持,并推荐给各位玩友.(以下分店均为零售及批发)

怀化市<圣虹电游>TEL:0745-2766059.13034856546 阮杰　湘潭市<百草园电玩软件>TEL:0732-8265252.陈美华

浙江省金华市现代电脑市场G区2115号浪腾电玩TEL:0579-2465364.郑涛

济南市经四路538-1号<瑞都电游>TEL:0531-7065149 马先生

郴州市解放路49号《战将电玩》电话:13037351106 王文艺、银川仁义巷88号《华君电 玩》电话、传真:0951—4010545 周毅华

怀化银河电脑城3楼F8号《枫林电玩》电话:0745-2241650 阎卡　郴州市马家坪市场5栋3楼100号《亚西亚》游戏商行 电话:0735-2234801 徐亚斌

北京凯华 酷隆维修中心 销售游戏机

我们是真正的专业次世代维修中心!五年老店品质保证!

只收换件钱,不收手工费!价格便宜!原厂原装配件!

酷隆:全国首家PS2专业维修中心隆重成立!

加PS2完美直读,维修PS2光头,(各种型号光头、底板)均现货,可更换主板、电源板、光驱芯片、无图像、死机、定板、挑盘、拆直读。免费清洗主机!

酷隆:全国首家XBOX主机专业维修中心隆重成立!

改美日版芯片,维修XBOX光头/底版,电源版光驱无所不能。无图像、死机、定板、挑盘。免费清洗主机!

酷隆:全国首家NGC、GBA主机专业维修中心隆重成立!

维修范围:无图像、无声音、死机、定板、清洗主机、维修电源板、维修底板,免费清洗主机!

本期特价: PS2原装主机+AV线+原装手柄+原装8M记忆卡+原装电源+原装完美DVD直读+10款游戏+原装金手指=2590元

DC原装机+电源+游戏+AV线=650元

PSone原装机+原装电源+AV线+游戏=580元

GBA(港产)450元　GBA(日产)550元　XBOX原装主机2550元

好消息: 本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备,提高维修实力和质量。

维修机种: PS、PS Ⅱ、DC、GB、GBA机维修。

成功率百分之百!

维修主机一律用原厂原件,质量保证!

欢迎寄机维修!寄机维修免邮费!

凡来本连琐店维修主机者均报销车费20元(购主机者)

PS(1、5、7、9型)系列原装光头、底板均有现货。

维修范围: 维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳,无所不能!

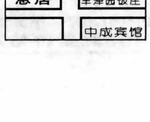
崇文酷隆店址: 北京市崇文区永外安乐林路10号(凯华宾馆3号门市)

(乘车路线:43、39路(蒲黄榆站)610路(李村站)25路(琉璃井站)

回收二手主机

邮编:100075　联系人:任杰

电话:01087279958　传真:01087279958



南京 兴达游戏专卖

专业批发　价格低廉　原装正货

游戏机

PS Ⅱ 30000型(原装振动手柄、AV线、专用电源)	2100元	邮费40元
PS Ⅱ 30006型(原装振动手柄、AV线、220V电源、中文说明书)	2150元	
PSone103型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛)	690元	
PSone102型(原装振动手柄、AV线、直读、中文说明书+火牛)	680元	
日版DC机(原装手柄、AV线、火牛、上网卡)	650元	邮费20元
美版、欧版DC机(原装手柄、AV线、原装碟、网卡、火牛)	700/750元	
原装任天堂GB彩色超薄手掌机(保修卡+2节原装电池、送卡)	390元	
原装任天堂GBA彩色手掌机(保修卡+2节原装电池)	500元	

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★ 另有日本卡通VCD、卡通DVD(日语原声,中文字幕)及PS、PS Ⅱ、DVD、DC近千款光碟游戏价格特低,邮费一律15元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份一元)GBA、GB卡带及其它配件齐全价格特低,由于版面有限,价格请电询或参照其它广告的低价邮购,为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路357号。范文祥(收)　邮编:210006 查询电话:025-5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

地址

南京市中华路357号(原来燕桥2号,兴达店)
电话:025-2212108
(2、16、33、路公交车、长乐路站对面)
一楼店面,二、三楼网吧　欢迎光临

批发总部:
南京市中央门建宁路11号—10
(金桥市场正对面)
电话:025—5612618 范文祥



《游戏批评》总 15 辑(第二卷 B)

特别卷宗 小不正经之奇文共赏

小不正经内容



《电软》及历年出版物中不正经之言论，凡搞笑乱弹、猪头狗面、牛鬼蛇神、孤坟野鬼、嘻笑怒骂，如电刑室手记、游戏中毒症、我知道、编辑部大乱斗、乌鸦与鸽子等一律下锅大乱炖。

2002
5月18日
正式出版

原 因

1994 年的 5 月 18 日《电子游戏软件》杂志正式创刊

特别提示:

- **不宜阅读地点**:教室里、办公桌前……
- **不宜阅读方式**:正襟危坐、从头看到尾……
- **正确阅读地点**:餐桌上、厕所里、旅途中……
- **正确阅读方式**:随意乱翻、挑挑捡捡……
- **阅 读 对 象**:老闯关族,大哭一次,后悔年少之如此幼稚与狂热
  新读者,大笑一次,狂喜此正是温柔乡也!

炖



网络 朋友 无限



我的网友遍世界

我的网友光盘变世界

网友世界 Net friends

一本时尚、实用的互联网杂志
一把让你徜徉网络世界的万能钥匙

每月 1 日出版　全国各地报刊零售点有售!!
邮发代号:2-273　定价:7.8 元(含光盘)　全年定价:93.60 元

邮购地址:北京市海淀区增光路 45 号《网友》杂志社读者服务部　**邮编**:100037(免邮费)
联系人:曹 霞　**电话**:(010)88561391 88561381-84 转 6010/6020　**传真**:(010)88561392

次世代传媒联盟　新书及邮购信息

5月8日发卖



《电软增刊》
（附赠光盘）
定价 18:00 元

共搜集历年精彩高达模型、军事人物模型、游戏动画人物手办 1000 余帙，均为玩家所深爱，极具观赏与收藏价值。136 面全彩铜版纸豪华印刷，附赠配套 VCD 光盘，详见本期封 3 广告。

4月28日发卖



《电玩新势力》第 7 辑
（双光盘）
定价:10.00 元

本期《电新》首次推出双光盘。B 盘 MTV 游戏专辑共收录 20 部经典游戏 CG + 经典游戏插曲。A 盘为最新游戏大作攻略专辑。并配有全彩说明书及四开海报，极具欣赏性及收藏价值。（详见本期封底广告）

5月18日发卖



《游戏批评》第 15 辑
（第二卷 B）
定价:6.50 元

本期《游戏批评》特编辑“小不正经之奇文共赏集”，凡历年来《电软》及所出图书所刊之搞笑内容如电刑室手记、游戏中毒症、乌鸦与鸽子、电软大乱斗等文章及相关插图漫画悉数收录，以博诸玩友一笑耳。









RPG 幻想事典
每册均价 8.80 元

RPG 游戏出现过大量神话和民间传说或幻想中的怪物、神祇、历史器物。本书将告诉你出处和游戏中演化的结果。

少女漫画方舟
每册均价 8.80 元

少女漫画以其唯美的画风，清纯的故事吸引了无数漫画迷，本书将介绍少女漫画起源及历史、演变和划时代的作品。

樱花烂漫
每册均价 8.80 元

展示《樱大战》中活泼可爱的花组美少女，介绍《樱大战》的游戏、动漫系列作品和周边产品，使你大饱眼福。

“集中营”的日子
每册均价 8.80 元

国内第一本游戏刊物《电子游戏软件》创业辛酸史，小编成长历程及趣闻轶事，玩家恩怨情仇，与杂志共度流金岁月。

新书邮购预告

上世纪 GB 游戏大回眸

20 世纪 GB 全书



口袋本上、下册　640 面　定价 23 元
20 世纪 GB 大事记
GB 之父横井军平物语
100 部 GB 名作回顾
上千部 GB 名作回顾
20 余部 GB 名作攻略、GB 秘技

超值!!



最新完全修订版

超 GAME BOY 特辑

口袋本 320 面　定价 15 元
内容提要　新世纪 GB 大事记
2000－2001 年最新 GB 游戏介绍
口袋妖怪水晶、合金装备、勇者斗恶龙 3、樱大战、游戏王、星海传说等 16 部 GB 新大作最强攻略

少量库存现书

好书　价值永存



《电软 2000 年合订上》　定价:28 元

《电软 2000 年合订下》　定价:28 元

赠　凡邮购 2000 年合订本，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张，邮购时请注明所选光盘。

注意：《电软》2000 年以前合订本全部售完，请勿邮购。

次世代传媒联盟杂志

- 《电玩新势力》VCD 光盘　定价：6.80 元可汇款邮购第 1、2、4、5、6 辑，每月 5 日出版。第 7 辑 10 元（注意：第 3 辑已售完）
- 《游戏批评》第 3、4、5、7、8、10、11、12、13、14、15 辑，每辑 6.50 元。第 9 辑（附赠美国 E3 展 VCD）每册 8.00 元（注意：第 1、2、6 辑已售完）
- 《电子游戏软件》2002 年第 1 期起每册 8.4 元（注意：第 3 期已全部售完，请勿邮购）

汇款地址：北京 6129 信箱发行部　邮编：100061　电话：(010)64472177　所有图书杂志邮费免取



B.E.T.O.P
北通产品
赠送
128M聪明卡
超级聪明卡
——创造无限游戏空间
转存器
从电脑转存到聪明卡上
一卡在手，万卡我有
可以将游戏卡中的节目保存到聪明卡
把游戏卡节目备份到聪明卡上
一卡变四卡
游戏个数要看聪明卡的容量而定
聪明卡可以从其它游戏卡中转存游戏节目
游戏的结果可与各方朋友交流
传输
普通卡接着玩
传输
聪明卡的战绩
通过电脑可传给其他人使用及接关
此产品仅供游戏开发使用
:::便携可充电电池包::: ::: Pc连接线::: :::驱动光盘::: :::变压器:::
北通 充电器 RECHARGE BATTERY
BTP-A116
4合1握杆 4 IN 1 ROCKER
BTP-A214
北通 伸缩照明灯 FLEX LIGHT
BTP-A511
北通 3合1放大器 3 IN 1 LIGHT MAGNIFIER
BTP-A311
GBA专用
多功能套装
欢迎访问 WWW.BETOP-CN.COM
北通电子有限公司 地址：广州天河龙口东路2-5号龙晖大厦1110# 传真：020-87564615
技术支持：support@betop-cn.com 邮编：510635
各地分销商 广州:(020)81844931 北京:(010)65924094 上海:(021)32030726 消费者服务中心:广州市文昌南路10号 热线:(020)81391404



秘技到底是什么？难道仅仅是令人晕眩的密码？
希望大家能够通过点滴游戏心得体会到更多快乐！

秘技天地



从本期起，秘技栏目划分到了风林的帐下，并且随着本次杂志开本的改变对本栏目做出了一定调整，变化大家也看到了。信息量应该说更多了吧，不知道大家是否喜欢。信息量增多的同时当然是需要大家的支持啦，仔细研究并发现游戏中的秘密就快投来吧！大家的心血在这里是不会白费的，说不定下期就有你的稿子呢！

——秘技版"正式工"：风林

PS2 侍～SAMURAI～

游戏推荐度：8	秘技实用度：9

●刀的硬度随你调！

刀的硬度问题其实是挺令人头痛的，正在打得火热的时候刀居然断掉了实在是武士之耻，所以，对刀的爱护就尤为重要了。只要按照下面的步骤：在游戏进行中按START，然后按住R1键、R2键不放，再输入→、→、→、→、→、→、→、←、↓、↑、□即可回复刀的硬度了。

●人的体力随你加！

在游戏进行中按START，然后按住L1键、L2键不放，再输入↑、↓、↑、↓、←、→、□即可回复主角的体力了。有了这条秘技，还愁游戏难？

——"杀人如麻"并感觉良好的MUMU

（木木：这两条秘技来得真是晚了点啊～～虽然游戏本身不是十分难，不过早知有此捷径当初就不必费半天力气去达成游戏六大结局的条件了。另外，从本作中可以发现"天诛"班底很喜欢用"魂斗罗"秘技啊，在"天诛"系列中就是如此，看来PS2上马上要推出的"天诛3"也应该有类似的调血方法）

DC 机甲之翼2

游戏推荐度：10	秘技实用度：7

●爆强的隐藏战机

本作绝对是目前家用机上最出色的射击游戏之一，因此隐藏要素也多不胜数。除了游戏中多变的打法外，还有隐藏的机体可供玩家选择。方法是只要不接关打穿游戏就可以。听起来似乎很难做到，其实不然，由于游戏并没有要求难度、机数等限制，玩家可以将一切都调整为对自己有利的状态来冲击隐藏秘技！隐藏的数架战机要到手绝对不成问题。

——对于兆位以上的数字概念极度混淆的MUMU

DC 劲爆滑水2001

游戏推荐度：10	秘技实用度：7

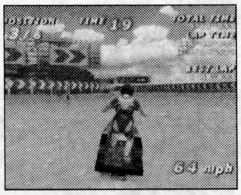
●隐藏的赛艇居然是……

选择任意的摩托艇，只要将CHAMPIONSHIP模式打爆并取得第一名的话，就可以使用隐藏的鸭子了。鸭子的能力全满，在比赛中完全处于上风。

●镜像模式出现

只要将"气球比赛模式"完成，随后在"时间模式"中选择赛道时按↑，选择的赛道就会变为镜像模式。

——滑水游戏一级支持者MUMU



（说起滑水游戏MUMU就兴奋得很，但可惜DC上可以打一打的此类游戏着实不多。多亏CRI为DC制作了这样一款游戏，从各方面来说都还不错，惟有在水浪的表现上碍于DC硬件不足，不很理想，尽管如此，对于喜爱"波浪上翻筋斗"的朋友来说还是不容错过的）

PS 恐惧反应2

游戏推荐度：5	秘技实用度：3

●密码二三组

4CD的AVG游戏，听起来就够吓人，如果没有秘技帮忙，穿版需待何日？但EIDOS就偏偏要刁难玩家，以下的秘技只有先穿版后才能使用。

全部武器入手：11692

弹药数量无限：61166

超级卡通模式：10397

输入以上密码需要在玩第二遍后，当RAIN走开后按△键输入。

——对恐惧从来没有任何反应的MUMU

PS 盗墓者·历代记

游戏推荐度：3	秘技实用度：10

●武器要什么有什么

在游戏中，进入道具选择菜单，将光标指向"SMALL MEDIKIT"，然后再输入L1、L2、R1、R2、↑，退出后就会发现武器全都有了。

●道具要多少有多少

在游戏中，进入道具选择菜单，将光标指向"LARGE MEDIKIT"，然后再输入L1、L2、R1、R2、↓，退出后就会发现道具全都满了。

●CG不想要也得要（笑）

在游戏标题画面，同时按SELECT键和R2键就可以观看所有的CG动画了。

——一直都对神秘事物抱有兴趣的MUMU

PS2 太空频道5·2

游戏推荐度：9	秘技实用度：10

●不用动手也能翻版……

在游戏进行中，按住R1、L1键，然后输入○、△、□，舞啦啦就会自己翩翩起舞了。

——从来不敢去迪厅的舞蹈盲MUMU

AC 饿狼传说～狼之印记

游戏推荐度：6	秘技实用度：7

●小BOSS可用

在选人画面将光标停在洛克身上，然后按住START键，输入↑×6。

●大BOSS可用

在选人画面将光标停在洛克身上，然后按住START键，输入↓×6。

●特殊结局

使用洛克用继承吉斯的超必杀结束对手就可以看到。

●选人随机上

在选人的时候按住START键，游戏就会每局改变一个选手进行游戏。

——只有在饥饿的时候才想玩"饿狼"的MUMU

DC 僵尸复仇

游戏推荐度：4	秘技实用度：6

●格斗模式场地齐全

进入格斗模式，在PLAY模式时，按住START再按下X、A、Y任意一键，这样就可以使用全部7个场地了。

●服饰大互换

在选人画面，按住START键后，按A键确定人物就会使其换上2P服装，若是按Y键确定人物就会换上3P服装。

——编辑部唯一对僵尸有所研究的MUMU

（木木：记得前几年对本作还是挺期待的，毕竟闯关游戏少嘛！但当碟拿到手里才发现与自己想象的有些出入——并非很好玩。不知道PS2版如何）

PS 钻地小子G

游戏推荐度：10	秘技实用度：10

●命数任你调

在选人画面顺序按住L1、L2、R1、R2、SELECT键，再按○键确定。

——越陷越深难以自拔的MUMU

PS2 时间危机2

游戏推荐度：7	秘技实用度：3

●镜像模式登场

不接关完成街机模式后就会出现该模式。

——每天早上都会发生时间危机的大忙人MUMU

●本期MUMU义务提供大量秘技，希望大家也能行动起来，下期将是读者秘技大杂烩喽！！请到时收看！

GBA 超级街头霸王Ⅱ X

游戏推荐度:8	秘技实用度:5

●使用豪鬼大叔!

玩家只要攒够 3500 点后击败豪鬼就可以使用,或者攒齐 5000 点就可以直接使用了。而真豪鬼则要攒到 9999 点才能够使用。

——每当见到天师就想使用"跳 K、轻 P、瞬狱"的 MUMU

DC 勒芒 24 小时

游戏推荐度:7	秘技实用度:10

●直接玩全部赛道

将名字输入为 GOOZ 就可以了。

●直接使全部赛车

将名字输入为 CARNAGE 就可以了。

——越忙越乐且喜欢工作 24 小时的 MUMU

GC VR 射手 3.ver2002

游戏推荐度:10	秘技实用度:8

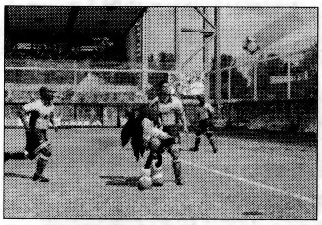
●"说你酷"队终于显身

在 RANKING 模式中得分超过 20 点并赢得比赛即可。

●YUKICHAN UNITED 队登场

在 RANKING 模式中得分超过 30 点并赢得比赛即可。

——因点数仍然徘徊在 418 点而大郁闷的 MUMU



←SONIC 的身影在许多游戏中出现,刚在『PSO V2』中大亮相就跑到射手里参加球赛了。

PS2 武装生存者 2:维罗尼卡

游戏推荐度:1	秘技实用度:5

●接关次数增加

只要街机模式的游戏时间累计超过 2 小时,接关次数就会加至 6 次。超过 4 小时的话,次数再翻倍。

●特别武器

只要在迷宫模式中得到 2 亿分就可以使用火箭筒,3 亿的话可以使用 LINEAR。

——迫切希望 CAPCOM 有关部门端正态度的 MUMU

PS 横行霸道 2

游戏推荐度:6	秘技实用度:6

●隐藏指令爆发!

只要玩家在一开始的签名处打上以下文字,就会出现不能的效果:

BIGGUNS:所有武器。
ULTIMATE:10 万美元到手。
MUCHCASH:50 万美元到手。
BIGCATS:99 条命。
SESAME:选关。
INFINITY:体力无限。
BADBOYZ:被通缉数值最大。
ALLFREND:RESPECT 数值最大。
BOYAKASH:分数翻 5 倍。
DBLWAMMY:攻击力翻倍。
WOUNDED:暴力模式。
LOSTTOYS:结束后武器保留。
LAWLESS:警察消失。
MADAIR:汽车可以飞行。
SCOOBYDO:隐身模式。

——因用温尼莎赢了天师两局而横行霸道的 MUMU

XB 死或生 3

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●时装秀又上演啦!!

——KASUMI——

服装 3:完成 SPARRING 模式中的练习。

服装 4:不接关完成 STORY 模式。

服装 5:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

发型:选人时按 A 键是辫子,Y 键是散发,X 键是头结。

——RYU HAYABUSA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或者使用 HAYATE 的服装 3 完成 STORY 模式一次。

服装 2 的颜色:选人时按 X 键决定。

——HITOMI——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中打倒 20 人。

服装 4:在 SURVIVAL 模式取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:选人时按 A 键变为牛仔裤,X 键则不穿牛仔裤。

——ZACK——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或打倒 20 人。

——GEN FU——

服装 3:在 SURVIVAL 模式取得道具"XBOX"或与 BARD WONG 搭档在时间模式下的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 1 的变化:按 X 键衣服会变成白色。

——BRAD WONG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键衣服会变成橙色。

——TINA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的改变:按 X 键衣服会变为绿上衣和豹皮裤。

——BASS ARMSTRONG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键变为头巾。

——LEON——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或取得三个铜杯。

服装 1 的变化:按 X 键变成不穿上衣。

——BAYMAN——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:按 X 键变成蓝色帽子。

——JANN LEE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或与 LEI FANG 搭档在时间模式的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 1 的变化:按 X 键变成不穿上衣,裤子有龙的标记。

服装 2 的变化:按 X 键变成黄色服装。

——LEI FANG——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 4:得到服装 3 后,在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 1 的变化:按 X 键变成蓝色旗袍,Y 键变成白色,A+L 变成黑色。

——CHRISTIE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或与 HELENA 搭档在时间模式的 TAG 模式中拿到金杯。

服装 2 的变化:按 X 键变成西装。

服装 3 的变化:按 X 键变成深蓝色背心。

——HELENA——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2:按 X 键变成黑色服装。

——HAYATE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"或用 RYU HAYABUSA 的服装 3 完成 STORY 模式。

服装 2:按 X 键变成绿色服装。

——AYANE——

服装 3:在 SURVIVAL 模式中取得道具"XBOX"。

服装 2 的变化:按 X 键变成白色衣服。

服装 3 的变化:按 X 键变成红色衣服。

——经常义务"献血"的 MUMU

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●隐藏服装照例登场!!

只要用相关人物穿版(不限时间),就可以在第二轮游戏中得到换装间的钥匙,为人物更换服装。其他服装将在下期公布。





↑克里斯与吉尔的服饰都可以轻易到手。

●一代中的经典隐藏武器照样登场!

只要在 3 小时以内将游戏打穿,就可以得到系列中经典的隐藏武器——火箭筒;而如果在 5 小时以内将游戏打穿的话,则可以得到将丧尸头部一枪击碎的三连发手枪。

虽然要求上不是特别苛刻,但由于 GC 版加入了许多新的情节以及延伸出许多分支,所以想像前作一样轻易搞定就着实不易了。





↑左边是手枪,右边是火箭筒,这些都是生化迷们梦寐以求的称手兵器啊~~

●REAL SURVIVAL 模式!!

将游戏打穿一次后出现的新加模式,里面的条件更是苛刻到了极点:道具箱不能通用、没有自动瞄准、简直是将玩家"推向了地狱"!不知道用这个模式穿版后是否还有新要素?

——誓要将生化打穿 100 遍的丧尸"饭斯"MUMU

●欢迎投来各种游戏的小技巧、心得,主机不限,类型不限。最强游戏秘籍集结"秘技天地","天地会"会长风木木随时欢迎!!



值此《电软》八周年之纪念日，编辑部全体同仁向多年来支持杂志的广大读者致以深深的谢意！为了向您们奉献更多的精品内容，小编们惟有全力以赴，否则无论如何是不能直面各位的。

责编“斗战胜 13”，乃是天师的战斗称号，顾名思义，天语愿与天下玩家共勉——让我们一起感悟游戏之根本魅力。斗战胜之！！！

天师／小天天／XTT／天语／斗战胜 13

●命中注定的一款游戏（the only one）——GUNGRIFFON BLAZE（GAME ARTS）

●最敬重的制作人——铃木裕

●最喜欢的主机——SS

●最敬重的游戏制作公司——卡普空（CAPCOM）

●最不喜欢的游戏类型——RPG

●得意游戏类型——RAC、STG

●无法忘却的公司——彩京

●挥之不去的记忆——超级玛莉 2（FC）、魂斗罗（FC）、RAMBO Ⅲ（AC）、GUNBIRD（AC）、DAYTONA USA（AC）、战国 ACE（AC）、VAMPIRE HUNTER Ⅱ（AC）、GUNGRIFFON（SS）、PANZER DRAGOON Ⅱ（SS）、NIGHTS（SS）、Mr. BONES（SS）、SONIC ADVENTURE（DC）、莎木（DC）、ADVANCE GTA（GBA）、太空第五频道 2（PS2）

……to be CONTINUED

●龙哥：你好。我觉得 DC 上网下载记录并不困难。我的 SONIC2、再生侠、99 的记录都是在网上下载来的。这并不是我不劳而获，而是隐藏的东东太难了。再生侠的最后两个人物我死活打不出来，只好下载下来（可以到官方网站，也可以到 DCONLINE）。而 99 的两个人物竟然要用 NGP 联动，OH MY GOD，我可没钱去买 NGP。

1、PSO 的新任务我下载了几个文件，文字也用成了日文，可还是用不了新任务，怎么搞的？（版本是对的！）2、梦美的 REPLAY 要用正版盘才能下载吗？3、前些时候终于看到了梦美 2，它会移植到哪个主机上？听说会移植到 GC 上，是不是？4、我有两张正版盘（99 和维罗尼卡）想转让掉，有意者请给我 QQ：32244236 留言！　完！

1、PSO 的问题请多和上线的玩家交流一下。2、梦美记录的下载很有可能只对应原版碟。3、梦美 2？GC 不可能再现 MODEL3 STEP2 的效果。

●“赫罗”<heluo2@sina.com>请问天师为练“火箭”有否设置摇杆力度，您认为多少最适合它的驾驶？

专业的问题。我没有练火箭，摇杆力度问题烦请 LYF 达人来回答。请用 OICQ 给他留言。

●我想问一下 PS2 的直读什么时候能出，我是一个支持正版的玩家，到现在也只有两张正版，有许多游戏都想见识一下，但不可能都买正版，玩游戏只能通过杂志来了解和选择，我想通过我自己的眼睛来评测这个游戏的好坏，所以不得已想玩 D 版，我的是 30003 型，我要的不是引导，而是真正的直读，如美版或欧版的按 RESET 实现直读的芯片（MESSIAH 不是到中国来了吗？）大概多少铁？我想在实况 6 之后装，可能吗？

麻烦天师不厌其烦的回答我的问题，不要让我失望呀！（上海 周杰）

只是听说有，就像 NGC 的 D 版一样，国内还没有真正见到过 MESSIAH 直读。现行 AR2 系统非常好，推荐一试。

●您好：我刚装了直读，有很急的问题。请您一定帮忙！我的直读：附带一个和记忆卡一模一样的金手指（做工好象挺粗，标有 replay）和一张银盘（正面标有 IEEE1394）。开机查了 option，是 ar2，1.90 版。引导还行，用鬼泣，除了马克思佩恩和三国志战记外都引出了。但引导方式不是按两下 reset，而是先在托盘里放金手指碟，按住电源直到变红，此时再按一下 reset。出现金手指画面，出仓，换正版。进仓，等大约 7 秒。按 start，without，自动出仓，换 d 版，再按 X。进入游戏。还有就是玩正版和看 dvd 也要先按住 reset 变红后再按一下 reset．才能正常进入。请问，这是较新的直读吗？记得以前按两下 reset，再引导的直读，也就是现在最多的那种，玩正版看和 dvd 影片放进去就可以了呀！我想知道这是什么改装芯片，以及和按两下 reset，再引导的那种直读的区别。万分感谢！（如不好我要去找 js 换！）盼复！

（李彬 cloudlb@etang.com）

别的还好，就是这个“等 7 秒”实在不该。应该是基于 AR2 的直读。我没有领教过，不过看引导起来还算顺利。你就是去换也没有很充分的理由的。你的 PS2 是何型号？这种直读原理上与通常的“两下 RESET 没什么区别”，就是玩正版也要先关机，真是……这回总算知道直读版本的区别了（汗）。以前我只认为不同的 AR2 直读是“IC 不同，引导同”，没想到你这个竟是“IC 不同，引导更不同”！

●我去年在美国交流学习……买了美版 PS2 和鬼泣、维罗尼卡等几款游戏，那时 FF10 还未在北美售……可回到北京，却找不到美版 FF10！……（“来源”legend of night”<phantom－ghost@263.net>　标题：一个痛苦的正版玩家的紧急求助！！！）

FF10 的美版正版怎么就这么难买呢？你拍钱给 BOSS 让他替你搞掂都不行？而且就算真搞不到，你也可以买台日版 PS2 先玩玩日版啊？

●天天：你好！看你如此热中于 Daytona，玩的也不错，我有几个问题想问你。

1、你觉得赛车游戏的操作感具体指的是什么，是不是对赛车物理运动的模拟，比如转向时车辆的滑动感，沙土路上的跳动感，不同路面的阻尼感，车辆跃起时的滑行，轮胎的避震器的跳动等等。以上是我对赛车游戏控制感的理解，不知你是怎么想的？能不能分门别类地给些建议，比如说物理模型等等？

2、赛道的设计你觉得应该怎样，弯道的设计搭配，近道的设计等等。

我是个业余游戏开发者，一直在做赛车游戏，以上说的都是我的理解，看了你写的文章，觉得你应该更有感觉，希望多多赐教，多给建议，共同为中国游戏事业添一把力。

上次的名越（sega）关于 Daytona 的采访非常好，给了我很多启示，以后要多登这样的文章。谢谢。（读者：霍起 2002.4.1）

SORRY 俺不是制作人。我只能从玩家角度谈谈。1、我认为两款高品质家用赛车游戏，一个是 DC 版梦美，一个是 MTO 公司 GBA 版的 ADVANCED GTA。你可从这两款游戏中去体验。你提到的其他几点我尚有体会，但最好不要误入“物理运动”这一怪圈。你的赛车游戏不会有太多的车吧？除非你向山内一典这位从不玩游戏的“车迷”看齐，来钻物理运动这个“牛角”，否则可以稍微脱离现实一下。能虚拟现实就足矣了，赛车游戏绝对是半梦半醒之间。不可拘泥于一些“真实数据”……你要是想找虚拟现实的感觉，我还要推荐你玩 PS2 版的 Gungriffon Blaze。　2、赛道设计，我也不懂。但是我玩过比梦美还精彩的，正是 GBA 的“GTA”（全球销量突破 30 万！！！），那些赛道太强了，至今无法忘记。另外，赛车游戏的弯道技术你一定要注意，即“外内外”的取位。至于“甩尾”，则不是很容易把握。我认为惟有 GTA 做出了梦美级别的超爽快 DRIFT 感觉。

谢谢你对杂志的夸奖。并祝你顺利。

AGTA 这款游戏，全球大绝赞！——请参考：

www.mto-power.com/gta/gta.html

IGN.com：

掌机有史以来最令人感动的赛车游戏。

GAME SPOT：

空前绝后的最强掌上 RAC。（打出 9.4 分）





←AGTA 是绝对意义的经典之作，不但画面出色，且具有极佳的操纵性，令人感动不已……

《GS》各位编辑，你们好：

看了第三期赠送的暴风光盘后，我有些感想。主机之间的游戏"大战"中，居然没有WE系列！！我很惊讶，也许是它没有得到格外足够的重视吧！

不知道应该从何说起。……我是个KCET的WE系列的FANS。从初入WE殿堂，到狂热喜爱；从SFC的WE1，到PS2的WE5F。任何一款WE都得到了大家的认可，可见此之为大作也。我为此做过一个小小的调查，卖游戏的BOSS最热销的游戏便是当前最新的WE系列(虽然是D版的)。而绝非电玩榜首位的FF系列。我最大的愿望便是有一款WE可以登上中国电玩榜的首位（根据《GS》的历史，WE系列最高排名是WE2000的第二)。因为，目前电玩榜的首位，并不是最多人喜欢的。为什么这样说，为什么这种挨臭鸡蛋的话也敢说呢？在街上，有用家用机开机房的，也是没有家用主机的玩家最喜欢的地方。当还没有走进去就可以听到长谷川 健太的激情解说。再进去一看，80%以上的都在WE的绿茵世界里面尽情享受；而FF的几乎没有。但是给电玩榜投票的，大都是有自己主机的玩家，买《GS》的，有充足的时间去体会FF，所以FF会第一，这没有话说。

所以，在中国市场内(外国的不敢说)决定主机NO.1位置的软件最主要的是WE系列，绝非FF占主角地位。从前来看，SFC和PS？？主要是因为有了WE，SFC才会在大街上都流行；主要是有了WE，(软件方面)PS才会击败SS，甚至是DC。据统计，中国市场上有过半的家用游戏机是用于商业运营。中国是人口大国，是球迷大国，一定是最流行的足球游戏WE系列的大国。这就直接决定了在中国最流行的主机一定要有WE系列。为什么到现在PS仍旧有很多人喜欢？仍然是因为有WE系列。而且很多的人只玩PS上面的WE2000(市面上还有中国电脑高手自己将其修改的版本，一样卖的狂热)。

现在三大主机都有了WE，难以想像(幻想)！哈哈，一方面也许会因为PS2手柄和WE密切的原因吧！众多WE的FANS和机房老板会选择PS2，所以SONY又是霸主了……(个人意见！)

最后，问一个问题和一个自己的建议。请问编辑部有知道WE主要制作人是谁吗（听说是高家琢磨）？另外，我觉得《GS》好像不是特别的重视这个超级大作——WE系列，以前还会写一写一些玩家的"足球论"现在，除了新闻……哎，WE迷的悲哀啊。希望也介绍点WE系列的周边。像小岛秀夫、名越稔洋和中裕司一样的，也让大家知道WE之父乃谁也。我觉足球的WE系列、VR系列和FIFA系列完全可以像格斗天书一样成立一个专门的栏目，一样有写不完的技巧、体会和密技。

祝各位小编身体健康，因为身体是革命的本钱嘛！

——成都KCETOKYO(哈哈，我就是KCET哦)

EM：kcetokyo@263.net

●编复：同人组织的规模分大小。我想，像机战、WE这种游戏，应属于"大同人"——无论游戏好坏，五十万的销量是可以保证的。WE确实好玩，因为这一款游戏买主机的人大有人在。玩且只玩一款WE，买PS2，本部宇部达人就是如此。而武装雄狮、飞空之舞、梦游美国、PSO等，当属忠诚度更高的"小同人"范畴(无不难到死！)。

我觉得玩家给自己定好位后，打机一定会更快乐。你到底是重度玩家还是LIGHT USER？绝对是不一样的。这样一来也省得因为对某款"大作"的意见不同而生气。玩家之间永远是平等的，但大家对游戏的爱好却永远不可能完全相同——主机分派也好，玩家定位也好，并不存在孰高孰低孰好孰坏的差异。

本刊的"格斗天书"栏目，虽然名字未变，但现在已化身为"重度游戏研究所"——你所言"专门栏目"，大概也是这个意思吧？但我们的BOSS也就是"总编辑长"认为这种东西还是应该少一点，因为大多数玩家不一定能体会到过于"深奥"的内容。你提到的WE心得，我也知道写不完，但最大问题是，一来投稿肯定极多，我如何知道登谁的好？你知道的，别人就不知道吗？二来WE炒作难度比较大，换作梦美或是其他游戏要好的多，主要是玩WE的人太多，新鲜感不够、水平参差。

"家用机厅"玩足球的人多，我想从96年SFC时期就已经如此了。也许这只能说明在家用足球领域，KONAMI是老大。在如果泛泛地讨论，就会陷入VR与TK、梦美与GT的怪圈。关于WE的主制作人，我不知道，WE6已发售，你自己看吧。

● <leehom-007@163.com>

龙哥你好啊！看电软这么久首次给你写信哦，你的龙哥热线做的很好哦。但有时回答的问题是不敢让人恭维的哦。远的不说，就拿第四期的白可读者问的他的PS5503为啥只出SONY标志而不出PS的立体标志，就是完全不读碟的问题，龙哥你竟然说是光头老化的问题，请问就算老化会一下子就所有碟都读不出吗？其实我的7000型也同样遇到过这问题，但决不是光头老化的问题哦。那是因为光头在读D版时光头给卡住了的问题哦，我在打FF9时就遇到过这问题多次的，这问题也好解决的，就是把光驱用小螺丝刀打开然后用小钳子把光头摇一摇就OK了。请一定转告白可读者知道哦，要不然遇到黑心BOSS……

是嘛？但动刀子时可要当心啊！(笑)谢谢。

●龙哥：您好！

请问：1)美、日、港、的正版PS2游戏碟都能在没改机的30000型正常运行吗？2)原装的PS2色差线价格现在应多少钱？3)原装的PS2 S端子的价格现在应多少钱？(DUAN读者)

1、完全不行。2、260元。3、220元。以上时价，仅供参考。S线组装足矣，色差原装必须。

●"WANGXIAOYU"<scorstz@263.net>

我是一名电软的忠实的读者，今日我有一小小的问题想请教您，就是关于DC的梦幻之星的注册方法，我已经获得了ID号，但却无法进●行注册，原因是我无法进入SEGA的服务器，难道是因为D版的DP3进不了，非得用Z版不行吗？我已经为此困惑好长时间了！请您详细的告诉我好吗？谢谢！(你们的忠实玩家)

希望国内PSO爱好者能够帮助这位玩家。

●"伟王"的邮件。亲爱的龙哥：1.ps2、Gc、xbox是否可接等离子彩电？效果怎样？ 2.我想用PS2接投影仪不知行否？据我所知投影仪亮度高，性能好。 3.其投出影像的效果是否取决输入端(即：投影仪接上电脑与接上电视所输出的效果是否不同)？ 投影仪很贵，好的要2万多！我正犹豫是否买。

1、只有XBOX配接等离子彩电。效果好到你无法想像。玩PS2的最佳选择就是以S线接驳康佳小画仙、三洋15小纯平以及厦华变频彩电(绝无闪烁)。NGC与PS2类似，属于低解像，但通过分量线接驳高级彩电效果更好一些。 2、你最好再添五万买PDP。据了解，日立和JVC等已经决定放弃普通彩电，在国内抢先生产等离子彩电了，而这之前松下电器早已动手。 3、当然。接电脑更清楚。但也要看你投影器材的水准了。2万多算最便宜的。

●在下还有些关于ps2的问题。请名士指点。

(1)我的30000是春节前夕购买，正版ar2+ic。光驱自动弹出时有时会出现飞盘的现象。且弹出后可听见机器内发出吱吱声。甚是令人心痛。 (2)有时把ar2放入光驱按两下reset后ps2不能识别。 (3)有的d版游戏在别人机器上能引出而我的则不能。 (4)我没买正版引导盘，所以只能玩cd游戏。有的dvd做成cd后通常会出现什么样的问题，是否会对机器有大的损伤。 (5)有一些游戏，比如namco的smarsh court网球。在玩的时候始终读盘的声音很大。不知是不是d版的问题。 (6)现在市面上有一种dvd引盘，售价200多。是什么情况。

(某读者邮件)

1、你根本没有学会引导。得根据PS2主机上的蓝灯闪烁情况来按键。成功率应该极高才对。 2、极偶然尾部下可能会有这种情况。比如你打了一款游戏之后开仓换盘时，没有重启PS2(RESET)，而是直接放入AR2盘后按两下RESET，没准儿不认。这时只需热启一下机器。 3、正常。引直读有关，或与盘有关，也可能与光头有关。 4、CD比较好读，PS2光头对DVD的挑盘远比CD严重。不过CD有时会把正常画面、BGM给压缩。比如CD版GT3的选车画面简直是一团糟。CD、DVD都不伤机器。 5、什么媒体？DVD一般没声音，而CD读盘噪音大。 6、相当于一张不能玩的DOA2而已。了解？

别拿豆包不当干粮

这题目是句老北京话，意思是说别轻易看不起人。之所以要用这么一个题目，是因为现在有些人对待游戏业的态度就是拿豆包不当干粮。

游戏业在国外早就是相对成熟的产业，游戏（指的是TV游戏）面对的也绝不仅是孩子——像任天堂那样专业搞“纯游戏”的毕竟是少数。好多游戏是专门针对成人的（不是指成人游戏），小孩的精力和水平不足以玩好。现在的一些资料显示，多数购买游戏的人是二十岁左右甚至更大的、接受过中等教育的人。

可媒体眼里的游戏（通常被和网恋绑在一起）却成了“孩子专用”的、“让家长听了就害怕”的东西。还有人说玩游戏的人素质都很低（好像是国内一个很有名的老作曲家），游戏是纯粹的垃圾，应该彻底消灭。

不客气地说，玩多了游戏，再看电视里的好多东西才像是垃圾。无论是从表现还是内涵讲，有几个中国电影能超过合金装备？（题外话：有人总喜欢说MGS像007电影，但MGS的反战主题可要比007的间谍加美女要强得多）

如果是因为游戏本身有害而拒绝它，还情有可原，但实际上当然不是这样。这种恐惧源自于缺乏了解和拒绝了解，而“一棍子打死”。这就很愚蠢和可悲了。长久以来，这种因为不了解而毁掉的东西就很多——在我国类似的事例简直数不胜数，而且现在仍然在上演。

而且现在的游戏水平，至少是不比其他的优秀艺术差的。无论是俄罗斯方块这样纯粹的娱乐性作品，还是合金装备那样走电影化路子的作品，都是不同类型的极致。至于跟那些每年炮制一百多集的清宫戏相比，更是一个天上一个地下。经常有人说“游戏教坏孩子”，但是这和看“还×格格”而导致“智商下降”的孩子比，哪个多？

但是骂着游戏是“垃圾”，却又想靠游戏赚钱——这就是现在某些人的做法。港台电视剧抄袭游戏音乐就不说了，某个大型企业又“倒卖”AIBO和波奇，而且还堂而皇之地冠上自己的名字。且不说是否违反法律，光是这种仿制和欺诈行为就够它喝一壶的了——知道是仿制的，还有什么信誉可言？像这样挖游戏业墙角的“民族产业”，就应该“趁早破产”。等着瞧吧！

“别看现在闹得欢，小心将来拉清单”。

文：铁杆合作组 小草



GAMEの王道——“迎接挑战，超越自我”。
“背弃了理想，谁人都可以”。
“只要信念还在，爬着也要战斗到底”。
——斗战胜十三 GGB 大成有感

●龙哥：我最近玩PS2上的游戏《LEGAIA DUEL SAGA》（雷盖亚传说2）遇到些困难，在火山岛中，有一个房间内有三块水晶，该怎样推？我还想知道该游戏的所有和体技指令。谢谢了。

PS：我觉得现在的电软老是花篇幅在所谓的HEAVYUSER的游戏上，你们应该比我还清楚，SS与PS之争为什么是PS赢的。（我的邮箱：cid－2002@163.com，我的qq：25686129）

●“Terry Xu”<gigaterry@hotmail.com>

Hi guys. Forgive me for typing in English, I have to... Anyway, I have 2 very simple questions. One is that if you have a webpage to let me vote online; the other is how can I get every single issue of Games Software (allow me to call her that in English), I live in San Francisco and I would like to pay 10 times price for that, you know.

Please try your best to reply me, it's important... well, not so... but...Best wishes to all.

编复：我的MSN万年在线，联系不到你。

●“WEIZHI”<liklinsmann@21cn。com>

你知道SS有没有加大光头功率的旋钮吗？我的SS现在只读的出CD，读不出游戏了，我的SS已经做了CD机3年了。求你了。如果没有的话，就请你教我用什么方法可以补救，除了换光头。谢谢你了。

我的看法是不要调功率。有关光头的清理，下期科普园地应该说到擦光头了。除非你的光头确实是不可救药了，你再试着调功率。否则调过功率后机器就离死不远了。

●...很高兴你们能给我回信，大家都年纪相仿，客套的话我就不多说了...不过不知道是哪位编辑给我回的信？斗战胜13还是??!!

你所说的‘动手＋动脑’，是很好，我就在动手方面差一点，喜欢轻松过关的游戏，春节前买了DC玩（780￥），后觉得游戏实在有些难以接受，所以‘梦美’我就没玩，也是担心自己的驾驶技术又受到打击...

既然下期有批评GT3的我倒很期待，不知类似的批评都会涉及那些游戏？？希望你们不仅批GT系列，最好有各种RAC或FTG的批评，好听的话杂志也讲很多了（VF系列每期都没落）。是不？...可能是盗版原因，VF4的开头画面（PS2）没有预期的好看，铁拳的每一作片头我都会感到震撼（PS），也许这就是专业与非专业的区别吧。我最后想问‘专业’就是和真实最接近的意思吧，如VF4？！祝电软的众编们工作快乐！

（北京读者 ZhaoXue，2002年3月30日）

●我想问你为什么以前贵刊常说D版害人害机，是游戏机的天敌，而现在却说机器老化主要是由于防尘不善，和D无直接关系，是不是有点自相矛盾，我朋友的PS2使用D版只用了2个月就OVER了，而机厅的PS2玩Z版用了快两年了还完好如初，我朋友的打机环境比机厅好的多，我想不会是防尘不善吧？（胡琦 － 七台河）

你朋友绝对是使用不当或是被黑了。跟我学。

●“qiezi2838”<qiezi2838@elong.com>天师：

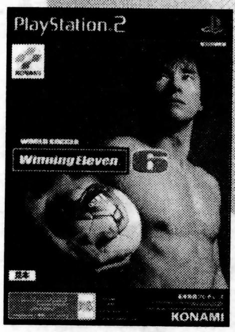
我又来了，上午刚给你发的mail你没回？刚经过1小时的磨练，上网对照成绩，发现人鱼湖已经提升到了第48名，独角M胎TIME ATTACK模式。

看来，梦美并非高不可攀:)，感觉还有巨大提升空间，最后90度弯仍然茫然！求救！

（上午的信）天师：废话不说！

昨晚第一次练人鱼湖道（独角M胎AT档）跑出个2分26秒多的成绩，自知愧对老大，暂且不表，今日进梦美网站惊见自己居然是65位这样的名次，信心倍增！几个问题还望回复：

1、人鱼湖，过完隧道后的小S弯的正确过法是否：不点刹，直接松油，0.5秒后回油，转舵过弯？（答：是错了，玩梦美绝不能用AT）



2、最后一弯道，就是冲终点前的那90度弯的正确过法？昨晚几度飞车，几近崩溃！:)

3、火箭及其他车的取得方法是？（怎么没在杂志上提过？）

4、今日见到XTT的战绩，都在10名左右，感动！我想，也许只有我们这些人才知道那些数字背后的快乐与艰辛——

5、三七道前3名都是中国人！第一不是LYF吗？那个AXIN是谁？（SINGLE MODE）

6。今年《电软》第一期有一篇《无题》的劳搔是我写的，可没稿费吗？问过几次了没回信，哎！小心哦！我可是未来的律师耶！ :)

茄子张凯 2002 2 27

1、人鱼最后一弯，说实话连我都没想好（外侧甩尾似乎很难实现？），我最高时曾经MT独角280以上过，很连贯。但由于“出隧道＞小S弯＞一段直路”的整个过程我总是不想压速，所以到了直角右弯之前速度过高，反而减不下来，那时什么都不管用了，只有撞墙。此道小S弯还好，直角弯最难，盖因全程高速。 3、火箭的金手指请你从以前的杂志上找。我绝对登过。你再仔细找找。 4、AXIN者，阿新也。曾经的投稿者，前两期科普园地还有其文章。对了，阿新快与编者联系一下地址啊！

梦美狂玩游戏时从不指望得到他人褒美或“自我陶醉”，只追求速度与技巧。在讨论过程中，责编多少接到了反对信件若干，说是太吹梦美或是VF，贬低了GT和铁拳。那不是编者的本意，只是门槛拔得有些高……我真的希望GGB也能出现顶级战士，走出去与日本人决一高下……什么稿费？发信来。

请帮我在杂志上登出我的QQ：①99027102 广东省惠州市一中 黄嘉星 ②孙万鹏 25285447



最近编辑部人员岗位调整，风林因为替代莱因正式成为秘技排版工，故此忍痛割爱将GAME-BAR全权转让给宇部（其实前两期开始我就已经接手本栏目了）。诸位心情舒畅也好，郁闷也好，有空都来这里泡泡，本BAR随时对读者开放。希望大家今后继续支持GAME BAR，机会多多，稿费多多……

异度传说（XENOSAGA）

机种：PS2 厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD－ROM



可以说，笔者是带着感恩的态度来说这部游戏的。

游戏的开发商由鼎鼎大名的SQUARE变成了大名鼎鼎的NAMCO，这是原“异度装甲”开发小组集体跳槽到了NAMOC的缘故。这样的一次跳槽并没有令这部史诗般的RPG巨作“后继无望”，对于对前作极为欣赏的笔者而言，实在应该感恩了。

战斗系统依旧是通过不同的按键组合来使出华丽的攻击技，前作的“优良传说”可以说是得到了很好的继承。当然，由于开发平台的增强，战斗的效果异常华丽。新加入的BLOOST系统亦令战斗拥有了一点战略性。总体而言，战斗系统还是挺让人满意的。人设方面也让人挑不出什么毛病。女主人公非常可爱，**コスモス**虽然怎么看怎么像长发的绫波丽，但也丝毫不损她在笔者心目中的形象。**モモ**——这个“百式观测器”是众多角色中笔者最为喜欢的，每当看到她战斗胜利后的活泼可爱样，就会令在电视机前因为频繁按键而出疲态的笔者露出微笑……**モモ**，卡瓦依！

前作最为玩家所称道的是那深邃甚至于有点深奥的剧情。那超越一万二千样的爱情史诗让玩家深受感动。本作的剧情虽然没有那么沉重，以无垠的宇宙作为舞台，倒也气势恢宏。NAMOC肯以单面双层（接近9GB）的容量去诠释这部壮大物语，（CG用得极少，过场几乎都是即时演算而成）我们更加应该放心，更加应该用心去好好体会制作者的良苦用心……时至今日，占据我大部分游戏时间的依然是这部“异度传说·前传Ⅰ力量的意志！

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：10	总评价：9.2
游戏时间：目前37小时	

——广州　朱汝聪

火炎纹章～封印之剑（FIRE EMBLEM）

机种：GBA 厂商：NINTENDO 类型：SLG 媒体：卡带



盼星星盼月亮终于盼到了纹章系列的最新作，听到那激昂的主题曲，联想到昔日的圣战，笔者此时的心情真是可以用喜极而泣来形容。火炎纹章是游戏历史的上第一部SRPG，超任上的圣战系谱、纹章之谜本人都非常喜爱。其宏大的战争场面、众多个性鲜明的角色，以及最重要的战略战术和绝佳的游戏平衡性，使之无愧于SRPG王者的称号。

圣战系谱被众多玩家尊为纹章NO.1，本人也很是期待本作能像系谱一样，但入手后遗憾的发现几乎没有系谱的一点影子，倒更像是纹章之谜的加强版：取消了个人特技，骑士也没有了再移动，某些音乐、职业形象以致开始的几章都十分相似；776的方面则继承了体格、救出、外传和分支情节等，感觉本作是80%的谜＋20%的776。

画面比起超任作品略逊（不过好像比PS上的TRS要强），角色设计上倾向于幼龄化，还好仍然具有纹章系列的独特风韵。难度方面可能是接受776的教训而降低游戏的门槛，总体上似乎有所下降，开头的几章几乎毫无难度可言，不过到了后来就非常需要玩家的运筹帷幄的真本领了，而且武器的耐久度、死亡不能复活、只能中断不能记录等设定绝对是那些惯于轻松游戏玩家的严峻考验！

最强的SRPG登场GBA，“真玩家”还在等什么？？

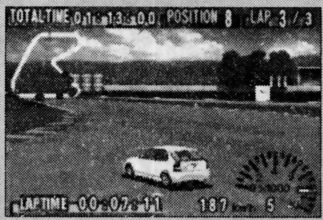
角　色：8.5	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏时间：奋力鏖战中	

——北京　罗剑锋

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GTA 赛车(Advance GTA)

机种:GBA　厂商:MTO　类型:RAC　媒体:卡带



这款GTA赛车发售至今已经一年了。比较一年来发售的几款掌机赛车游戏,本作可以说是较为出色的。

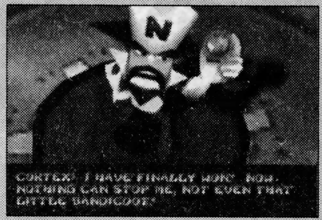
先从音效看,车体甩尾时轮胎的打滑声很逼真,尤其是发车前此擎的轰鸣声,不同的车种,轰油门的声音完全不同。没想到掌机游戏竟可以这样细致。游戏中的赛道背景画面设计得较为出色,但在紧张的比赛中,谁又会去欣赏周围的风景呢?(笑)夜间赛道光线太暗,加上GBA屏幕本身较暗,在这种情况下开上几圈……再谈一谈赛车的操作感吧。个人感觉较易上手,最初几个赛道很容易,后来难度会逐渐增大。弯道多时玩家可以选择速度较慢,易控制的车;至于直道多的,用最快的车去飙吧!沙石及红土赛道最好用三菱的拉力赛车,手感非常舒适。

角　色:	——	操作性:	8
画　面:	7.5	创　意:	7
音　乐:	8	移植度:	——
情　节:	——	总评价:	7.5
游戏时间:不明			

总的来说,本作难度不大,适合赛车新人(我)。而且,当夺得"High speed"总冠车时,会有隐藏的卡丁车出现,很可爱。夺得全部冠军后,更可以得到F1赛车。　——安徽　刘渊

古惑狼 XS(CRASH BANDICOOT XS)

机种:GBA　厂商:UNIVERSAL　类型:ACT　媒体:卡带



古惑狼曾经是索尼PS的标志,其3D效果堪与马里奥64相比,当年在PS上本人很是喜爱。如今环球影业收回了它的版权,令它变成了全机种的游戏在GBA上推出新作,让我这个没有PS2的穷人欣喜之余又不由对游戏业的风云多变平生几许感慨。

游戏内容基本来自三代,只不过改成了标准的2D形式,内在质量还是秉承系列的优良品质,PS时的豪华味道作的十足。"?"奖励关仍然健在,丰富多变的关卡仍然让我兴趣盎然,而雪关的追逐画面、高速云海卷动射击等版面更是乐趣满点,也充分展示了GBA的3D机能——不过同时也看出GBA与SS、PS的差距还是很大的啊(废话?)。操作的技巧很多,PS上的要点全部移植,但最重要的是手感良好,这在美版游戏中真是十分难得,令我相当满意。如果要收集齐全部箱子宝物达到100%完成度恐怕是MISSION IMPOSSIBLE,真得要好好努力才行,耐玩性也正在于此。

角　色:	8.5	操作性:	9
画　面:	8.5	创　意:	8
音　乐:	8	移植度:	8
情　节:	——	总评价:	8.3
游戏时间:5小时以上			

这款作品的推出令马里奥、索尼克、古惑狼三大ACT名家齐聚GBA,看来PS原来"所有的游戏在这里集结"的口号却反在GBA上实现了(笑)。　——北京　秋水

侍(SAMURAI)

机种:PS2　厂商:SPIKE　类型:ACT　媒体:DVD-ROM



在此游戏发售前几乎无人问津,由于游戏的玩法与《莎木》极其相似,所以发售之后就取了个开门红。这可以说是超意志式的出乎玩家与厂商的意料。此游戏由于借鉴了《莎木》,场面非常广阔壮观,自由度十分高。在剧情中玩家可扮演一个文弱书生,成为行侠仗义、英雄救美的传奇人物。也可扮演一个无恶不做、出言不逊的卑鄙小人。总之在游戏做出的每一次选择都会直接影响整个剧情的结局好坏,正邪就这一念之差。6种结局等着你。

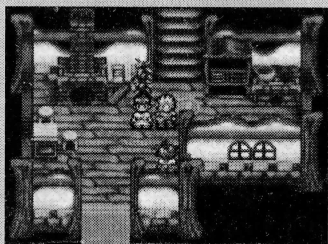
贯穿整个剧情的东东,就是它了,——侍的剑,作为一名侍要时刻做到剑不离身,多则须少则逆。玩家一路过五关斩六将的杀去,每打倒一个对手,就能拾到对手的武器与身上之物。收集起来,把刀(剑)按派分类,当使用哪个派的剑(刀)时就能打出那派的招术,这样五花八门的连技就出来了。从游戏的总体素质来看,不像出自一家小公司的作品,流畅的动作,自然的画面,唯日式的风格,美妙的音乐等都可以算的是中型厂商了。

——广东　KULUN

角　色:	8	操作性:	8
画　面:	8	创　意:	7
音　乐:	7	移植度:	——
情　节:	8.5	总评价:	8
游戏时间:7小时以上			

沉默的遗迹(四狂神战记外传)

机种:GBA　厂商:TAITO　类型:RPG　媒体:卡带



酷!本来闲得无聊挑一个游戏玩,万万没想到这个游戏给我这么大的震撼。

整个游戏里融合很多经典游戏的精要之处。比如有类似《口袋妖怪》里捕捉球的东东,还分成7种,用来捕捉各个地方属性的怪兽。捉来的怪兽能和几个主角一起战斗。怪兽也和《口袋妖怪》里的一样会进化,从幼体到究极体有的有4、5层进化,甚至有的可以分支进化。更有趣的它们能和主角的合体,但只能维持3回合,合体怪兽的招式是究极招式哦!而且回避率100%(汗)。

这个游戏的职业也很充实有10多个,更夸张的有大多职业可以说几句话就可随意转职,害得笔者应《勇者》里转职不爽,而在此得了转职病,疯狂的转职,想融合名家所长。游戏菜单里有6个收藏图签(类似《口袋妖怪》图签),还有好多创意和借鉴,这里就不说了。我本人认为这个游戏除画面2D和3D的《黄金的太阳》有所不同,迷题和音集不相上下,耐玩度高于《黄》很多哦!　——XZM

角　色:	9	操作性:	8.5
画　面:	8.5	创　意:	9.5
音　乐:	9	移植度:	——
情　节:	9	总评价:	8.9
游戏时间:60小时以上			

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

异度传说（XENOSAGA）

机种：PS2 厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：DVD－ROM



先从剧情说起。至今为止，我只能用4个字去形容《力》的剧情——何其庞大！一个科幻的剧本，虽然逃脱不了来自星际，外星人之类的体裁，但《异》却是将轮回转生之类的宗教观带入故事中。如果从PS时代的《异》开始考究的话，这部故事所牵涉的绝不仅仅只是这些游戏而已。或许这也正是所有《异》迷们所津津乐道的地方吧。音乐还是By光田康典，从悠扬的主题曲里就可以感受到这部"历史"宏作的庞大。可惜的是游戏中的人物建模实在不能令人满意，并不是说人设不好，而是这些人物活动时给人的感觉就像是一群橡皮泥人在乱动似的。这种感觉在剧情演示中更甚，或许是因为制作者还不能把握好PS2实时演算的机能吧，又或者是人物关系过于庞大而分散了作者的能力？还好在战斗时能好些，毕竟出色的战斗系统（如阵型，远近攻击都值得细细研究）所带来的感动便远胜所有的那些不足了。

游戏还有一个致命的缺点，对于一位没有接触过《异》的玩家来说，此作的价值便没有什么可言了！是否要玩？视个人而定吧！

——长春大学 LENY

角　色：9.5	操作性：9
画　面：9.5	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：10	总评价：9.3
游戏时间：牛刀小试7小时	

樱大战4——恋爱吧少女

机种：DC 厂商：SEGA 类型：AVG＋SLG 媒体：GD－ROM



结束了，难道真的结束了吗？看着通关的字幕，握着手柄的手在不觉中颤抖，眼泪早已浸湿了我的面颊。心中还有些许的不甘，些许的遗憾，也许都应如同樱花一样飞逝吧！樱战系列的特点相信不用我多说，动听的音乐与优美画面是所有人都不能抗拒的。本作的片头片尾曲由大神一郎的声友陶山章央演唱，他那充满磁性有些低沉的嗓音令樱战魅力全开，尤其是片尾曲，令我想起了樱战伴随我的日日夜夜，不禁泪流满面，不是夸张。3DCG与动画的结合也甚是过瘾，很好地做出了机械的质感。本作的戏中戏选择＜悲惨世界＞也不是没有理由的，今年是＜悲＞作者雨果诞辰200周年，在文学界也是一不小的事件呢！战斗系统沿袭了＜樱3＞我个人还是觉得老系统更有回到帝都的感觉，也许是怀旧情绪在做怪吧。不过，此作作为系列终结作还是有不少让人愤怒的缺点呢。也许是因为总指挥换了吝啬的香山哲所致（笑），或是因为是DC停产了，动画数量是大不如前了，必杀技的动画也异常简单，摆个POSE完事儿，剧情也仅有4幕。

不管怎样，樱战FANS们都不应错过本作，让我们的樱战生涯有个完美的结束吧！最后，感谢SEGA。

——山东潍坊 张垒

角　色：10	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.2
游戏时间：永远	

太空频道五2（SPACE CHANNEL5 PART2）

机种：PS2 厂商：SEGA 类型：ETC 媒体：DVD－ROM



玩过一代的朋友肯定不会忘记游戏独特的玩法和动感好听至极的标志音乐吧。有人说这是DC上的DDR，可DDR却远不及此游戏。游戏巧妙的将剧情穿插其中，用舞蹈和"泡泡枪"攻击外星人并救出同伴可谓一大创意（其实美丽性感的舞拉拉才是最大创意）。在舞拉拉超炫的舞姿下，众外星来客被一一折服（古人云：窈窕……）。另外，游戏的操作也不仅限于DDR式的单重节奏指令。每回输入动作前都先需好好记一记指令和节奏，要是有一个输入错误那你的脑细胞就白牺牲了。可在美人诱惑下，牺牲了也无所谓呀。本作的另一大卖点就是超重量级巨星迈克尔．杰克逊的乱入了。有了杰克逊的同台共艺，大家一定会热血沸腾吧（说起来杰克逊也不是一次在游戏里亮相了，呵呵）。本作的两个版本都一样，画面并无太大提高，可是新导入的舞台进化，乐器演奏，蓄力攻击，集体进化和双打模式等都超具挑战性。有时确实另人爆豆。舞拉拉40件之多的外套也很难收集，绝非玩一遍就可以，挑战！最后，强烈建议初玩者先找到秘技后再玩，此游戏暴难，无秘技想完美通关的几率接近零。

——（未署名，请作者速与本刊联系）

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：8	总评价：9
游戏时间：40小时以上	

炸弹人极限版2（BOMBMAN MAX2）

机种：GBA 厂商：HUDSON 类型：ACT 媒体：卡带



在《火焰纹章》和《光明灵魂》之类的大作尚未发售之前，GBA进入了一个很平和的淡季。在这个淡季中，非得让人眼前一亮的话，就非得这款《炸弹人》不可了。

与前作RPG形式稍有不同的是，本次的轰炸系列又回复到了以往一贯的流程风格，即将版面内的敌人统统炸死后再进入下一版。但其中HUDSON又巧妙地加入了许多分岐路线，满足不同的条件又会直接地影响到流程。加上同前作那样可以不断培养强化我们的主角，故游戏的感觉更接近于A·RPG一些。画面是没得说的BEAVTY！HUDSON的软件制作能力还是蛮强悍的，不敢保证是否将GBA的发色数用到MAX，但游戏中的每一个场景都绝对精致得让人感到是在欣赏水彩画一般。另外，每个登场角色的3D质感极强，充分发挥了GBA的潜能。

值得一提的是1卡4人对战的系统，由于HVDSON的勇于创新，使得对战时的玩法同以前的方式大相径庭，有些类似GB上的《炸弹JACK》。至于是否让人喜欢，这也只能交给玩家们自己去判断了！"英雄"所见不同啊！

——长春大学 LENY

角　色：8.5	操作性：8
画　面：9.5	创　意：7.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8
游戏时间：STAGE12	

难以拼合的魔方

——SQUARE 与"CUBE"的合作前景

天语:木木君听到史克威尔加入 GBA 的消息感到意外吗?

风林:真的是很意外呢!虽然早料到两家恢复合作是早晚的事情,但没想到会这么早啊!天语当时是什么感觉?

天语:意外。应该是史氏的执着感动了老山内吧?新社长铃木尚,很早就公开表示过要为 GBA 开发游戏的愿望(甚至连题目都定好了),只是当时的山内的态度把我们这些旁观者都给带得有些找不着北。再看看现在这个样子——任氏 51%与史氏 49%的股份,合资注册成一家为 GBA 开发游戏的公司——由此我真的对山内社长很钦佩呀!(笑)

风林:山内大爷的铁齿铜牙是出了名的,但为什么偏偏这次松了嘴?而且是史克威尔刚刚被 SCEI 购买了股权后不久……

天语:我想任氏不是因为"害怕"才让史氏加入 GBA 的吧(笑)?商场如战场,虽然任经常做出一些我们无法理解的举动,但对于其老谋深算,我想很多朋友都领教过。

要说这次是想通过 GBA 的"必胜"气势来促成小史加入 GC 吧,似乎又没那么高深。单纯地说,能为 GBA 带来更大更快收益的事,任氏没有理由错过。因此对于史氏的前嫌也好,SCE 的控股也好,都显得不那么重要了。

风林:没错,说的简单些就是一个看上了对方的口袋,另一个看上了对方的货架了。互惠互利总比各自单干强吧?

目前外界有许多传闻,虽然各置一词,但听起来都蛮有道理的。对于这次合作,成功的基础是什么呢?这里面是否还有更大的"阴谋"呢?

天语:任天堂这种特立独行的公司是不会屈服于什么或是向某某软件"大腕儿"妥协的——因为任氏本身就是"腕儿"。虽然外界有很多种说法,但我个人并不认为这只是"任对史先刁难一把,然后再放行"这么简单。也许是某个"突变要素"促成二者的合作。具体很难说,看样子他们不像在演戏。至于这里面有无"阴谋",我想问一句"难道缺了史氏,GBA 就要死掉吗"?

风林:没有史克威尔的 GBA 在全球照样销路势不可挡,但对于玩家而言有了史克威尔的 GBA 无疑更具诱惑力(当初差点买了 WS)。另外,还有一种说法是山内先生即将退位,为了"圆满"才对史克威尔敞开门缝的。不知是否如此。

天语:山内那套该结束了。毕竟,任天堂的对手是那个极擅长把产品上升到"流行"层次的索尼。任的企业文化偏于保守,有些地方已不能迎合大势,改改也好。一方面我也觉得史克威尔不该唯索尼是亲,但现在木已成舟——居然由索尼来控股史克威尔——这在几年前真是想都不敢想的事。于是乎任和史成立新公司也就容易理解了。史氏给人以离开索尼就活不了的感觉。

风林:其实史克威尔还是有执掌业界大势的本钱的,关键还是看怎么发挥了。像原来一样绑死 PS 系主机的做法显然已经使其付出了惨痛的代价,像 KONAMI、CAPCOM 等厂商通过多平台发展而收益非浅这样的例子,想来史克威尔高层心理是最清楚不过的。跨平台发展是软件商必须走的一条路,而史克威尔那些从不轻易示人的大作是否也有推出其他平台版本的机会呢?

天语:估计像 CAPCOM 给 GC 制作"生化危机"这种大手笔是不会出现在史克威尔身上的。各家公司的情况不一样嘛!史氏要达到 CAPCOM 那种"仁义大哥"的高层次恐怕还需要相当的时间。史氏大概只给 GBA 出 FF,家用机版的新作 FF 我认为不可能在索尼以外的主机上出。

风林:"软件战略不够灵活"我想多少也会像块难缠的裹脚布,尤其对于纯靠软件来维持公司生计的史克威尔来说。但史氏有没有为 GC 开发一些原创游戏的可能呢?

天语:原创与否不要紧,但没有销量的话恐怕就无法交差了。史氏名头大,无论多么"原创"的游戏也总有一定销量(如 PS2 版的 TYPE S 和保镖等),但也要因主机而异。我认为史氏无暇为 GC 开发"原创"游戏。

风林:话是如此,但史克威尔能够顺利参入任天堂,两者之间不会有什么秘密合同存在吗?我的意思是,N 氏不会对 S 氏开出一些条件吗?比如,必须为 GC 开发软件之类的。

天语:我认为不会。任天堂可以这样要求,史氏就一定依吗?今后史为 GC 开发软件是有可能的,但不应是"被迫"的。史氏离开"高装机量"可能活不了,但离开任氏倒无关紧要。给 GBA 开发游戏可以两家"双赢",给 GC 却难说。

风林:但 GC 在日本的市场无疑还是有的,史克威尔不可能视而不见,在 GC 上实现软件的百万梦想并不是不可能的。毕竟 GC 与 PS2 始终是两个不同的市场,而且这块市场是史克威尔很少涉足且一直想要涉足的,史克威尔终于等到了这个"难得的机会"难道会无动于衷吗?

天语:话是这么说。把百万大作给 GC,风林你说索尼会答应吗?

风林:将百万大作先在 PS2 上发售,相隔一段时间后再推出其他版本,我想这样做的话 SCE 还是会点头吧!

天语:但我认为这种"施舍"对任天堂的主机来说却不重要。而且你这样说等于是承认了"GC 要拿 PS2 的旧作来充门面",我认为这对史氏和任氏来说意思都不大。因此我认为史氏只是对掌机野心更大些,对 GC 则……

风林:那是当然,毕竟掌机 95%以上的份额都牢牢握在任手里,这自然是史氏加盟的意图所在。不过为 GC 开发游戏的可能性应该还是有的……毕竟是拿了"山内软件开发基金"嘛!另外,GBA 与 GC 的连动是否也会引起史克威尔的注意呢?这是很好的"一石二鸟"的方法啊!

天语:这点我不否认。通过 GBA 与 NGC 的联动来"上船(NGC)",倒是一个办法。但总地说,史氏这次还是比较被动的,她必须和 SCE 以及任天堂协调好关系。我是旁观者,一点不欢喜,只觉得把"新作 FF 给 PS2、老作品移植给 GBA"正是唯一的结果啊!

风林:SCE 方面带来的压力的确是不可低估的,但 SCE 会不会成为今后限制 SQUARE 发展的缚绳呢?

天语:既然是注了资的,总不会完全放任,SCE 一定会说话。我个人觉得史克威尔挺悲惨的。世嘉都比她强。真的,寄人篱下的滋味并不好受。这不是索尼的错,我觉得史氏有必要反省自己,改变战术,强化战力。我认为一个"独立自主"的软件商才能给玩家带来更多,这方面任天堂、CAPCOM 可谓典范。

风林:的确啊,史克威尔在软件上的不明智作法是导致了身处窘境的根源,现在又有了来自 SCE 方面的压力,史克威尔的日子看来是好过不了了。

天语:史克威尔的命,在别人手中(笑)!其实软件商给硬件商做游戏,本是天经地义的事,任天堂连死对头世嘉都让加入,可到了史氏这里,竟成为一大话题!从昔日左右业界的"大拿",到今日赔本被收购,真是值得回味啊。当然一时的成败并不能说明一切,史氏也该重树威望了。

风林:总之呢,希望史克威尔与任天堂的这次合作能够为玩家奉上更多精彩的游戏吧,我们期待着。

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

叹一声，赞一声

——《铁拳 4》给 NAMCO 带来了什么？

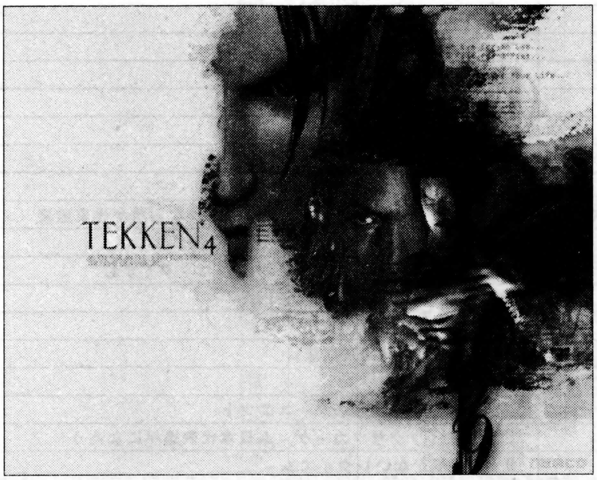
3月 28 日这个日子，如果在往常必定会成为游戏历史上值得重笔一书的日子，因为 3d 格斗双壁之一的大作“铁拳”将迎来第四作在家用机上的发售。发售之初，曾传出因“铁拳 4”出货 40 万套的佳绩而使 NAMCO 股价上升的好消息，但一周之后的销量统计令所有人傻了眼。19 万份的首周销量令大家想不到这是大作“铁拳”系列该有的成绩，PS 2 首发时的“铁拳 TT”都能达到 30 万份，难道在日本 PS 2 普及量达到 700 万台的时候，如此格斗大作却反而人气大跌？于是，接着便有新闻报道因“铁拳 4”销量不佳而导致 NAMCO 股价受挫，联系到 NAMCO 最近几年的连续财政赤字，加上近年作品销量普遍不高，令别人为这家业界最敬业的公司担忧不已。

玩过 PS 2 版“铁拳 4”的朋友或许会心里清楚，是什么酿成了这种后果。

首先是画面。应该说这一次的“铁拳 4”秉承了 NAMCO 一贯的家用机平台中心战略，移植度因为相容基板的原因几乎达到了完美，各种特效的运用也非常精致，比之因机能所限而大幅缩水的同平台对手 VF 4，至少在画面上达到了领先。但是问题在于，这一次的场景过大，特效过多，因此造成人物建模多边形不足，整体观感也不如“铁拳 TT”更为清晰亮丽，而且玩家对于过于虚假的水面绘制也颇有微词。

其次是人物。应该说每一代人物建模的不同体现出了 NAMCO 的认真态度，而注重人物体势和动态的真实也是铁拳系列一向具有的优点。这一次也是这样，最明显的地方在于每名角色略略弓起的背部，确实在真实格斗中，谁也不可能做到三直的姿势，背部前倾是攻防最基本的体势特点，但是过于追求真实使得游戏中的人物看起来像是有点驼背。笔者曾在一个街机厅中看到一台显示器比例不正常的“铁拳 4”，画面上下压扁，将“驼背”越发突出，不堪入目。比起前作，这一次的人物动作显得有些虚浮，打击时没有什么着力感，动作本身也有点僵硬，风间仁的演武和“TT”相比，全面退化，令人诧异。在人设上看得出 NAMCO 是认真作了一番调整的，人物形象线条变粗、变的更为朴实，比之以前更有格斗家的硬朗，但是在东方玩家眼里却多少有点不适应，尤其是花郎的 2P 造型，感觉几乎像是一个动作游戏中的 NPC 角色，完全体现不出喧哗少年的特色。洛与保罗这一对师兄弟形象更像武道家，同时也更“脏”。除了克里斯蒂的形象让人双眼一亮以外，笔者还真是找不出什么特别欣赏的人物形象。

当然，这一切的缺点都只是细枝末节，比起系统上的大幅变革，有再多的细节缺点，也不会对“铁拳 4”的人气造成如此严重的损伤。3d 格斗双雄自从联袂发出广告后，世人一直期待着鉴赏他们的互相学习。我们可以看到，“VF 4”引入了“铁拳”系列受身、防御不能诸多系统后加强了表演性，使“VF”从原来的严谨细密的基础上进一步的走向了大众，加上段位和换装系统，赋予了“VF”前所未有的流行性，因此可以积攒起如许之高的人气。反观“铁拳 4”，在一贯的表演性上加强了游戏性的平衡，三段攻防比以前更为明晰，空间移动和转换逻辑关系也比以前的“铁拳”更为严密，最重要的是大幅削弱了以前强力的中段技，不但判定向下修正，而且位移和防御对强力中段技（如保罗出名的无赖招“崩拳”）的牵制效应也更为突出，而最令人激赏的是这一代的“铁拳”扩大了招式连携中的破绽，削弱了套路化的战法，更加强了玩家对目押和拆招破招的要求，比之以前任何一代更适合对战，也更为平衡。以前只是泛泛接触“铁拳”系列的笔者，对这一代更有感觉。还有一点令人敬佩的地方在于 NAMCO 为了突出游戏性，大胆的将铁拳这样一款重视人物的游戏删减人数，为了排除招式雷同的现象，甚至风间仁的格斗流派都不惜改作空手道，人物的平衡也显然作了很细致的调整（但笔者隐隐感觉新加入的 STEVE 还是略强了一些），在这一点上明显有了质的飞跃。因此，在笔者看来，无论这一代人气是否降低，无论有多少予人诟病的地方，光有这一点精神，就足以我为 NAMCO 喝一声彩。



但是问题在于，这一次的“铁拳 4”偏偏是在另两个对手之后发售。无论“铁拳 4”在平衡性上作了多少深化，平心而论，在对战性和系统的周密程度上仍然无法与“VF 4”并肩，两者同样具备供玩家研究的战局记录回放系统，但我相信从二者的回放中研究的东西是不一样的，“VF 4”侧重心理以及临敌技巧的深化理解，而“铁拳 4”更偏向攻防的战法总结，系统方面比之“VF 4”的深奥程度稍有不如。如果论及表演性及爽快感，相信玩过“DOA 3”的朋友会对“铁拳 4”稍稍失望。“DOA 3”为了平衡过于无赖的反技（这一点成为“DOA”系列的先天病，只要有这个基本系统存在，“DOA”的对战性永远无法提高），走上了更加加快招式增加三段变化的恶性循环，但是动作的爽快感和表演性却足以使“铁拳 4”汗颜。而且重要的是正因为“DOA”有损伤对战性的反技系统存在，反而造就了具体招式上判定点的明晰细致，而“铁拳 4”在招式判定上却有些模糊，令人遗憾。“铁拳 4”变革的结果就变成了有“VF 4”制压而既不能招揽追求对战性的玩家（笔者却是个例外），又使传统“铁拳”爱好者感到不适应。论游戏性，因人气和系统变异的影响，无法造成大众玩家的同时投入；论画面观感，在“DOA 3”面前黯然失色，很难找到自己的位置。

反思 NAMCO 这两年的作品，很少有不能归入精品的时候，但除了“皇牌空战 4”和“异度传说”达到了四十万销量以外，其余作品成绩都不尚理想，街机事业的收益降低也直接造就了财政的赤字，寄予厚望的“铁拳 4”又未能达到预期的成绩，NAMCO 是到了有些危机的时刻了。一直以来，笔者对 NAMCO 的制作风格一直推崇有加，认为论认真程度，NAMCO 可称为业界一流，但是一直以来也确实感到 NAMCO 在宣传包装上显得有些乏力。“摩尔摩斯骑兵队”也好，“风之克罗诺亚 2”也好，都属于令玩家看公布画面无动于衷，但实际上手赞叹不已的典型，这固然是种优点，同时也是一个致命伤。“铁拳 4”的成绩不佳相信能够推动 NAMCO 做出进一步的反思。在这个一切讲究外向型的电玩时代，除了兢兢业业的做好每一款游戏之外，也要将一些精力投入到游戏外表的包装上去（比如 CAPCOM 两大 ACT 作品“鬼武者”和“魔颤”的成功除了游戏制作确实精良以外，更重要的还在于具备流行大众要素的外向型外表），在这个时代里，追求感觉也许比追求内容更能形成消费者的主流。

希望 NAMCO 能够尽早走出低迷阶段，并且，为“铁拳 4”叹息一声的同时，一如既往的为 NAMCO 鼓一下掌。

文/SILENCE

游戏新作发售表

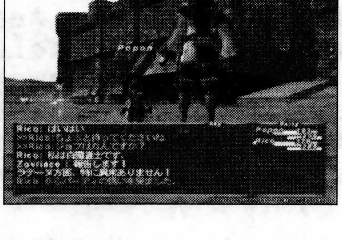
2002 年 5 月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
天使之翼～新的传说序章	キャプテン翼 新たなる传说 序章	SLG	KONAMI	5月16日
爆烈足球	爆烈サッカ－	SPG	TECMO	5月16日
PLAYSTATION 2				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルトガツプ	SPG	电子艺界	5月2日
机动战士高达 基连的野望～吉翁独立战争记	机动战士ガンダムギレンの野望～ジオン独立战争记～	SLG	BANDAI	5月2日
血腥咆哮 3 (HUDSON THE BEST)	ブラッディロア 3(ハドソン・ザ・ベスト)	FTG	HUDSON	5月3日
实况世界足球 2002	实况ワ－ルドサッカ－2002	SPG	KONAMI	5月16日
最终幻想 11	ファイナルファンタジ－XI	RPG	SQUARE	5月16日
狂热节拍～打打打!!!(BEST)	beatmania 打打打!!!(ベスト)	ETC	KONAMI	5月16日
E.O.E. 末日前夜	E.O.E. 崩坏の前夜	AVG	ATLUS	5月23日
F1 赛车 2002	F1 2002	RAC	电子艺界	5月23日
NBA2002	NBA2K2	SPG	SEGA	5月23日
赤川次郎 月之光～古钟杀人事件～	赤川次郎 月の光～沈める钟の杀人～	AVG	JVC	5月23日
FIFA 世界足球育成计划～我是代表监督	プロジェクト FIFA ワ－ルトガップぞれなら君が代表监督	SLG	电子艺界	5月30日
迪斯尼明星高尔夫	ディズニ－ゴルフ クラシック	SPG	CAPCOM	5月30日
SIMPLE 2000 系列 Vol.5～撞砖	SIMPLE 2000 シリ－ズ Vol.5 THE ブロックくずし	ETC	D3	5月30日
电车向前走 3 通勤编(廉价版)	电车で GO!3 通勤编 TAITO BEST	SLG	TAITO	5月30日
夏日的沙漏	夏色の砂时计	SLG	PRINCESS SOFT	下旬
夏日的沙漏(初回限定版)	夏色の砂时计(初回限定版)	SLG	PRINCESS SOFT	下旬
红卡	Red Card	TAB	MIDWAY	下旬
－U－ 潜水艇	－U－ アンダ－ウォ－タ－ユニット	AVG	ACCLAIM	5月
足球 RPG～进入日本代表队	ドラマティックサッカ－ゲ－ム日本代表选手になろう!	RPG	ENIX	5月
此花 2	此花 2～届かないレクイエム～	AVG	SUCCESS	5月
OTOSTAZ	オトスタツ～OTOSTAZ～	不明	SCE	5月
暗黑天使～吸血鬼之默示录	ダ－クエンジェル～バンパイアの默示录～	AVG	SOFTMAX	5月
NINTENDO GAMECUBE				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルトガツプ	SPG	电子艺界	5月2日
星际火狐大冒险	スタ－フォックスアドベンチャ－	ARPG	任天堂	5月31日
XBOX				
2002 FIFA 足球世界杯	2002 FIFA ワ－ルドカツプ	SPG	电子艺界	5月2日
神秘岛 3	ミストⅢ:エグザイル	AVG	MEDIAQUEST	5月2日
幻影冲击	ファントムクラッシュ	不明	GENKI	5月
DREAMCAST				
NBA2002 (DC 完美版)	NBA2K2(ドリ－ムキャストダイレクト专售)	SPG	SEGA	5月23日
饿狼传说～狼之印记	饿狼 MARK OF THE WOLVES(ザ・ベスト)	FTG	PLAYMORE	5月23日
幕末浪漫第二幕～月华の剑士最终版	幕末浪漫第二幕 月华の剑士 Final Edition(ザ・ベスト)	FTG	PLAYMORE	5月23日
同窗会 2	同窗会 2 again & refrain	AVG	NEC	下旬
永恒圣殿	エリュシオン～永远のサンクチュアリ～	AVG	NEC	5月
GAMEBOY ADVANCE				
KONAMI 街机经典合集	コナミア－ケ－ドゲ－ムコレクション	ETC	KONAMI	5月2日
疯狂越野摩托 ADVANCE	モトクロスマニアックス ADVANCE	RAC	KONAMI	5月2日
赌王	V マスタ－クロス	TAB	SUCCESS	5月31日
仓鼠太郎 3～爱之冒险	とつとこハム太郎 3 ラブラブ大冒险でちゅ	ETC	任天堂	5月31日
育碧世界足球	实名ワ－ルドディメンションサッカ－	SPG	UBISOFT	5月31日
炽热结构	HotWheels アドバンス	ETC	ALTRON	5月
黑色母体 ZERO	ブラックマトリクスゼロ	AVG	NEC	5月
WONDER SWAN				
机动战士高达 Vol.3－阿 拜亚 库－	机动战士ガンダム Vol.3－a BAOA QU－	SLG	BANDAI	5月25日

注:以上发售表的统计时间为 4 月 10 日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:黄金莱因/宇部

→本月最受注目的游戏非 FF 莫属，但进化成网络版的它能否再创辉煌却不得而知。





→跨平台的 FIFA2002 借助本月底开始的日韩世界杯定会大赚一笔。





双光盘精彩内容

劲作摩天轮
王国之心
超级机器人大战IMPACT

新品滑翔机
KOF2001
绝体绝命都市

攻略冒险岛
格兰蒂亚2

樱大战特辑
樱大战4

CG观光园
鬼武者2CG欣赏

格斗竞技场
铁拳4
KOF99

游戏研究所
机动战士高达连邦VS
VR射手2—梦之射门

怀旧精品屋
吞食天地2(ARC)

名曲音乐厅
樱大战3

庆电软8周年
电玩MTV大赏

悬赏



如果你有这些机种游戏的精彩爆机画面、攻略秘技、研究心得、CG音乐欣赏及相关的图片及文字，就可向我们投稿，入选并采用后你的作品将收录在《电新》光盘或《电软》相应栏目中，并有丰厚赏金等着你拿！

精彩游戏影音及相关图文

征集

PS2
DC
XBOX
GC
N64

来拿你的赏金吧！

① 报名

确定你要投稿的作品内容后，你可以通过以下三种方式向我们报名：

(1)、写信寄给：北京6129信箱，《电玩新势力》收，邮编：100061　(2)、E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn　(3)、限时热线电话：010-64472187 找“莱因总帅”或“天师”，每周一至周五中午12：00-13：00，其余时间恕不接待。

注意：请务必说清机种、游戏、要投稿的内容以及你的姓名、电话、地址。

② 入选

一旦你投的稿件经评估后入选，我们就会立即联系您。如果你在北京本市，被通知入选后就可直接来编辑部现场演示内容，如果在外地，可将能重放影像的记忆卡寄给我们，我们采用后即寄回。

③ 领赏

1、编辑部通知你的作品入选后，只要我们完整见到你的入选作品，不论最终采用与否，你立即获得入选奖：100元。

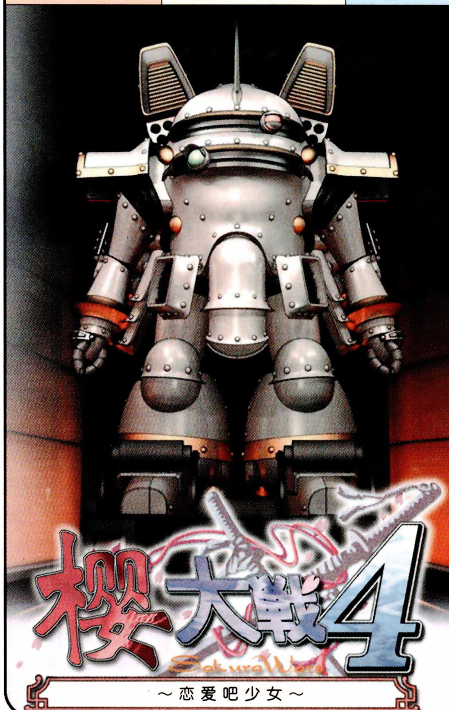
2、一旦你投稿的作品收录《电新》或《电软》，我们会根据作品质量和难度再给你100-500元的赏金。哈哈，够买一张原版盘啦！

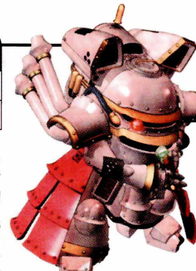
电新直击

在游戏画面不断跃进的时代，《电玩新势力》将为你奉上最悦目、最动人、最新潮的GAME视听资料！是玩家就绝不能错过！以下就是在《电新》VOL. 7 中即将为大家播出的游戏影像。

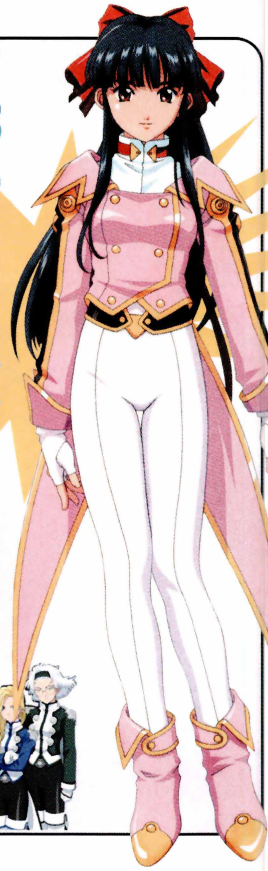
樱大战4

DC			
厂商：SEGA		发售日：2002.3.21	
类型：SLG+AVG	价格：6800日元	监督：广井王子	





帝都最后之战
大神华击团出击



万众瞩目的DC最后的超大作同时也是樱大战系列的最后一作终于发售了。尽管这次的樱4流程非常短，不过由于角色众多，可玩性强，还是吸引了无数SAKURA FANS的目光。这次在电玩新势力中收录了樱大战4的全部重要流程，从OPENING到ENDING完全收录。樱迷们一定要注意本期特别推出的《樱大战特辑》哦！绝对不会令你失望。就算你没有DC也可以感受到樱大战带来的浪漫气息!!











超级机器人大战IMPACT

PS2			
厂商：BANPRESTO		发售日：2002.3.28	
类型：SLG	价格：7800日元	其他：——	



感受由超级机器人——带来的无限冲击

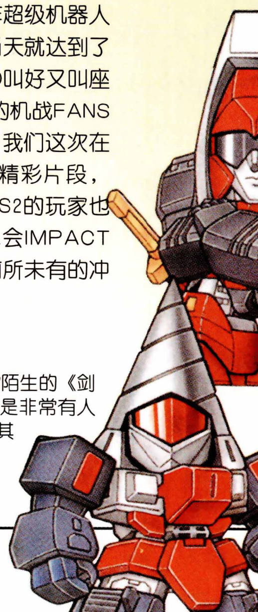
千呼万唤终于发售的机战最新作超级机器人大战冲击，以其绝大的人气在首发当天就达到了50万以上的销量。算是BANPRESTO叫好又叫座的一部机战大作。相信许多国内的机战FANS都希望一睹最强机战的真面目。我们这次在电新中收录了长达8分钟的精彩片段，就算是没有PS2的玩家也一样可以体会IMPACT所带来的前所未有的冲击！



机战冲击版的战斗画面是由阿尔法外传进化而来。不但战斗画面比以往的作品更加魄力和细腻。许多机体还增加了全新的必杀技，更加忠于原作。对原作动画有一定了解的朋友一定会玩的更投入。最后值得一提的就是本作的读盘时间非常的短，战斗起来更加爽快。



国内玩家非常陌生的《剑狼传说》在日本可是非常有人气的一群机器人。其实他们就是《变形金刚—头领战士》的前身哦！







王国之心

PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.3.28
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

迪斯尼与史克威尔联合出手 超人气角色再创游戏辉煌！



由迪斯尼和史克威尔合作的ARPG游戏《王国之心》终于如期发售了。同时拥有迪斯尼与史克威尔超人气角色的本作，在日本首发便获得了50万以上的良好销量，取得了初步成功。也在3月28日三大游戏混战站住了脚。由此也可以看出，大人气角色的魅力。这次在电新中的劲作摩天轮中收录了《王国之心》的OPENING与大量精彩的游戏画面。在各个方面都代表了史克威尔在ARPG游戏制作上过人的造诣。那种久违的投入感是每个游戏迷不能错过的。就算你没有ps2，只要拥有电新一样可以体会那种感觉。









最终幻想７的主角克劳德，在游戏中会以斗技场雇佣剑士的身份出场。那巨大的刀还能使出一击夺命的超究级武神霸斩吗？另外值得一提的是这次整个最终幻想系列角色都是有配音的，这可是令人超期待的。

铁拳 4

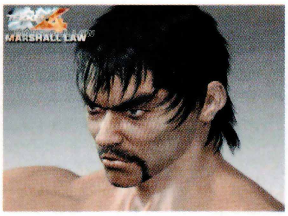
PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002.3.28
类型：FTG	价格:6800日元	其他：——

复仇的铁拳再度挥起



尽管铁拳4由于对整个战斗系统进行了大幅度的改进，造成了铁拳老玩家的不适应，而在日本显现出势微之势。不过这个系列凭借前几作良好的口碑，在国内的人气还是相当高的。尽管ps2版首发13万的销量有些说不过去，不过铁拳4还是被日本权威人士评价为“PS2历史上画面最好的游戏”。所以这个游戏至少在画面上还是绝对有看头的。这次我们在电玩新势力中的《格斗竞技场》栏目中特别制作了铁拳4的原创实战连续技，看起来难度很高，其实只要稍微加以练习就可以完全掌握。看过这些连续技后，相信你能迅速成为格斗的达人。











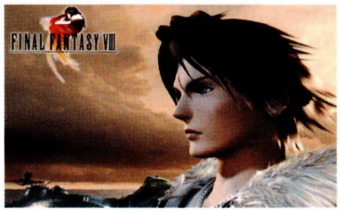


时值电子游戏软件创刊8周年纪念之际，《电玩新势力VOL7》特别制作了一张游戏名曲MTV光盘。其中收录了20首由《电软》、《电新》全体编辑所推荐的优秀游戏歌曲。下面我们就为广大读者公开这20首MTV的名称以及编辑推荐它的理由。

——《电软》、《电新》全体编辑敬上

最终幻想VIII

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：330万



当朱诺娅纤细却饱经苦难的手轻抚斯考尔“无情”的面庞时，王菲悠扬的EYES ON ME伴随换天变地的阳光，一同为原本混沌的天地带来了飞舞的花瓣与绿草。虽附庸风雅，但沉醉其中的人，看着仇恨的鸿沟在笑中抹平，沧桑的感情成真，谁不承认爱能给人力量呢？

推荐人：PERFECT

最终幻想IX

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：260万



珍贵的水晶，庄重的王冠，所有世间的浮华在久别重逢的恋人中间显得那么无足轻重。悠扬、舒缓、柔润的歌声，在女王焦急的冲动下显得那么不协调，可就在一双玉手捶打在满面疲劳的奇旦胸前时，周围人群的欢呼雀跃留给玩家的，只能是久难忘怀的感动……

推荐人：PERFECT

合金装备　索利德2-自由之子

机种：PS2　类型：AVG　厂商：KONAMI　销量：75万



大片的气势，万丈的豪情，籍由男人的味道，浑厚的剧情，逼真的CG，加上雄浑浩荡的交响乐，交混在一起，就成为让世界所有玩家都能为之疯狂的“自由之子”！我们仿佛已经看到SNAKE和雷电那矫健的身手并感受到正义的信念，这极大的振奋了玩家。

推荐人：天师

最终幻想X

机种：PS2　类型：RPG　厂商：SQUARE　销量：240万



浩瀚的世界，激昂的斗志，悲壮的命运，虚幻的人生，所有凝聚的因果都在一首轻散的曲调中淡淡抹去了沉重的皱纹。全球450万玩家就是在这种沉重与轻松的对抗中，享受了PS2上首个幻想世界带来的沉醉。而沉醉的理由就是这百看不厌的画面，那百听不厌的歌曲。

推荐人：PERFECT

天诛2

机种：PS　类型：ACT　厂商：ACQUIRE　销量：20万



虽然CG技术水平一般，但凭借对日本文化独特的演绎，和对CG电影般渲染处理的高超手段，使得短短几分钟内，围绕着4个主要人物，配上似乎要飘逸到天外的歌曲，一同营造的那种只属于忍者人生孤独之旅的感觉，让所有玩过的人都难以忘记。

推荐人：风林

山脊赛车4

机种：PS　类型：RAC　厂商：NAMCO　销量：60万



骨感而又表情丰富的永濑丽子，不但可以放肆地走在高速公路上，还靠着断跟的凉鞋，可以拦截正在为比赛而飞驰的车辆，所有这些原本非常的处理结合在一起，反倒给受众营造了更突出的印象。而这种印象跟主题歌女声阴阳顿挫不定的感觉倒是一致又一致！

推荐人：宇部

寂静岭2

机种：PS2/XBOX　类型：恐怖AVG　厂商：KONAMI　销量：12万



晦涩的寂静岭，是因为它有晦涩的人物，晦涩的剧情，甚至晦涩的构图与音效。原本初始舒畅的片头曲，在结尾部分却逐渐用越来越强烈的节奏和低音，使感觉走向压抑。看着画面亦真亦虚的表演，再弥散着晦涩的主题曲，不能不在最后问一句：“I'm real？”

推荐人：风林

真·三国无双2

机种：PS2　类型：战术·ACT　厂商：KOEI　销量：80万



一首不扒开耳膜不能听出是中文，扒开耳膜也不能听懂一半歌词的柔音散曲。让所有的杀伐之心，都在貂禅轻盈的舞步和歌声中，在一同征战的朋友间的把酒言欢中释放和松弛把吧。游戏虽然结束了，但留下的还有无限感慨和怀念。

推荐人：天师

幻想传说

机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：40万



既然“传说”由幻想组成，怎能少了幻想素材。可以飞的扫帚，不长翅膀但会飞的马，以及最终画面留在宇宙的镜头处理，加上女歌手用甜美嗓音舒展的音乐，如何不让人遐想联翩呢！

推荐人：天师

死或生2

机种：PS2　类型：FTG　厂商：TEMCO　销量：20万



美眉加帅哥的路线，配合画面上质的飞跃，所以责无旁贷的成为一代名作。人设方面的成功，也使音乐的配合轻松起来。容易上手的返技使新手也可以轻松的掌握这款3D格斗。

推荐人：JOE

宿命传说

机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：60万



系列作中，惟一启用男歌手的主题歌或许是为了凸现主人公反抗命运，但又总得接受和屈服于命运的悲壮吧。歌曲跌宕起伏，与人生潮起潮落交相呼应，可知创作者的用心良苦。

推荐人：风林

异度传说

机种：PS2　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：43万



忽略人物造型的话，厚重的世界观和浑厚深远的女声歌曲，两者绝妙的搭配怎能不令观者深深投入无尽的思考和冥想中呢？尤其是末尾整个战舰周围的大爆炸和那把超级尺寸的大枪，更加强了这种感觉。

推荐人：天师

永恒传说

机种：PS　类型：RPG　厂商：NAMCO　销量：80万



几位主人公的形象伴随主题歌的起式逐一展开。传说的诞生就是人生的诞生，主人公的成长在进入主旋之后，也渐入成熟。真正永恒的，是顽强的意志，所以最终的微笑能留下强烈的刺激。

推荐人：JOE

SUNRISE英雄谭2

机种：PS2　类型：RPG　厂商：SUNRISE　销量：－



英雄谭系列的一个重要特点就是动画与音乐。由于整个游戏风格逐渐趋向于机战系列，所以这种大杂烩的风格造就了其独特的音乐风格。但怎么也跑不出热血类型的歌曲，所以特别推荐给动漫迷们欣赏。

推荐人：莱因总帅

机动战舰

机种：DC　类型：AVG　厂商：SUNRISE　销量：12万



由同名卡通改编的游戏，在SS时代，“机动战舰”系列就一直是一款音乐与动画相结合，并表现优异的优秀恋爱AVG游戏。现在更可依靠DC，原著的爱好者能够更完美地享受它。

推荐人：莱因总帅

超时空要塞M3

机种：DC　类型：AVG　厂商：AD　销量：－



以超时空要塞（国内译为太空堡垒）为主题的本作，美国味很浓的歌曲配合激烈的空战给人另一种感受。虽然同我们印象中的“超时空要塞”有许多不同，但不能否认这首歌曲的节奏感确实与空战的节奏暗中吻合。

推荐人：莱因总帅

樱大战1・2

机种：DC　类型：戏剧・恋爱　厂商：SEGA　销量：15万



独自坐在翠绿山坡上的樱，身后不断闪换不停争斗的光武，转换的镜头包容了所有成员，形象轻柔的她们，在用女声唱出的满怀激情的歌曲中，一次次地面对冷酷的敌人，无畏地用青春捍卫着世界的和平。

推荐人：彩火

鬼武者2

机种：PS2　类型：AVG　厂商：CAPCOM　销量：85万

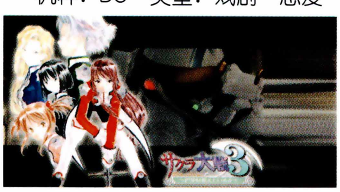


歌曲最后一句歌词“你是谁”的疑问，恐怕也正是这个这个半人半鬼的柳生十兵卫，在那个没有亲人，只有幻魔和地狱的环境中，用他那刚毅坚定的眼神和男人宽阔而勇武的胸膛，向自己和神发出的质问吧！

推荐人：宇部

樱大战3

机种：DC　类型：戏剧・恋爱　厂商：SEGA　销量：30万



日本人总爱用热血来形容自己激动时候的状态，喜欢用激昂的音乐让自己热血，可是在这些令人激动的歌曲中，多是男子歌喉的天下，惟独有帝国华击团的一帮女孩能例外地唱出这首气势澎湃的歌曲。

推荐人：彩火

魂之利刃

机种：PS　类型：FTG　厂商：NAMCO　销量：－



本作的片头CG加入了用中国民族乐器进行编曲的女声演唱，铿锵有力的合唱和极富震撼力的画面，在当年满眼还是马赛克的游戏圈子里，让人眼睛为之一亮，也难怪会一举夺得1997年日本数码科技多媒体文化大奖。

推荐人：宇部

5月号

编辑点评

电软游戏四人鉴定团

GAME BAR

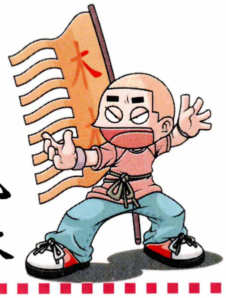
评论人

	铁拳4	王国之心	狂野历险3
总分	33分	34分	27分
机种	PS2	PS2	PS2
类型	FTG	A·RPG	RPG
媒体	DVD	DVD	DVD
厂商	NAMCO	SQUARE	SCEI





风林

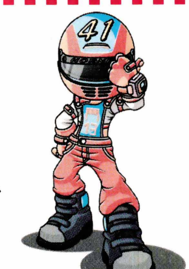


铁拳4： 系统246的互换性确保了PS2版的高移植度，绝对100%再现。本作是系列中系统改变最大的，令人有脱胎换骨之感。NAMCO果然加入了许多模式与CG，不过最令人不快的是系统的进化使原有的流畅进攻受阻？对战起来的爽快程度略打折扣。

王国之心： 之所以给9分，完全是因为被史克威尔与迪斯尼这两块硬招牌征服，再加上游戏本身制作得非常出色，无论如何也找不出打低分的理由。游戏云集两厂商旗下人气人物，这也成为游戏成功的最大要素。绝对是近期必玩的A·RPG。

狂野历险3： 虽然SCE制作RPG的水准不俗，但似乎近两年的作品都仅是泛泛而已，难以挤入强档之列。本作即如此。CS描影技术的使用并没有使游戏迸出引人注目的光彩，在系统上也很难说出更多的创新，但对于系列支持者来说倒是够亲切了。

天师



铁拳4： PS2上画面最好的游戏。由于街机基板SYS246与PS2完全互换，所以铁拳4的移植度远比NAOMI2的VF4要高得多。家用要素比较丰富，TK FORCE多少增加了一些可玩性。CG动画非常多，但只看一遍就不想再看了。

王国之心： 史克威尔与迪斯尼合作，目标50万本的大作。游戏起来过于休闲，稍觉不妙。人物多为史氏近年代的名角，再加上迪斯尼的角色，话题性强。游戏的附加要素较多，拓展了游戏性，导致玩家年龄层更广泛。画面一般，贴图质感较差。

狂野历险3： 又是一款用到类似JSR技术的游戏。画面比较清新，较之格兰蒂亚X，视点不大也不小，动起来感觉到位。一开始要选择不同的角色发展故事，似乎是倒叙的手法。玩儿起来非常轻松，莫非故事不够〝壮大〞？（笑）

宇部



铁拳4： 高移植度的3D格斗作品，图像质量绝对高于锯齿泛滥的VF4，原创的TK FORCE模式更体现出NAMCO一贯的认真态度，CG方面也较充实。然而大幅的系统改进却不大令人满意，缺少了前作对战时那种一气呵成的畅快感觉，也许需要一段时间适应吧。

王国之心： 感觉这将是史克威尔重新崛起的最好开端，虽然有点〝贺岁片〞的味道，但游戏的感觉非常温暖纯朴。抛开精美的画面，单从音乐来讲已经使人倍感亲切，更何况众多卡通角色的完美表演。《塞尔达64》之后难得一见的优秀的ARPG作品，PS2玩家必玩之作。

狂野历险3： 至今还记得当初在PS时代的第一作曾成为话题，而今进化于PS2的三代却给人没落的感觉。个人认为最大的败笔就是游戏图像的处理，不排除跟风的可能，总之表现出的效果非常地粗糙拙劣和不伦不类，还不如老老实实多加几个POLYGON更舒服。

PERFECT

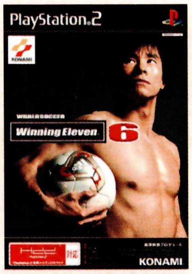


铁拳4： 移植度100%！完成度120%！与前几作相比，3代的系统更加复杂，需要一定的上手时间。而〝铁拳力量〞的通关模式则令人失望，与3代相比除画面外没有任何提高，大概这也是家用版TK4销量锐减少的原因之一吧。

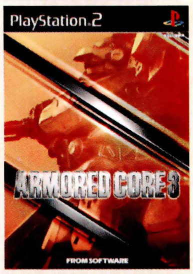
王国之心： FF系列的人物和家喻户晓的童话故事，以及迪斯尼动画中的个性鲜活的角色构筑了史克威尔的〝王国之心〞。游戏整体基调比较休闲，节奏舒缓，但又不失大作的气度，史克威尔在RPG方面的造诣不可小视。

狂野历险3： 西部风情的另类RPG，骑在马上的枪战场面以及口哨的背景伴奏都很有新意。而且视点舒适，看起来非常自然。不过游戏画面比较粗糙，虽然也采用了时下很流行的〝赛璐璐〞技术，但是角色的实体感和魄力远不及〝街头涂鸦〞等游戏。

下期焦点游戏


实况胜利十一人6


午夜湾岸


装甲核心3


绝体绝命都市

（红色）：36分以上，强烈推荐的游戏。（黄色）：32分到35分，值得一试的游戏。（白色）：32分以下，素质一般的游戏。

超级机器人大战IMPACT

总分：29分



机种：PS2
类型：S·RPG
媒体：DVD
厂商：BANPRSTO

虽然机战年年出，年年热卖，但自己一直无法培养出对ROBOT的好感。这次的PS2版终于从可怕的读盘中解脱出来，算是大进步。不过情节方面是否有些长了呢？对于机战迷来说当然是多多益善了，但像木木这样的可就先"紧急回避"了。

三头身角色比较有趣。地图画面中的建筑物是多边形的，而且地图配置的比较合理，不但有辅助小地图，更可ZOOM IN、ZOOM OUT。作为PS2首款机战，人物能力比较平均，但是厂家着重强化了对角色的培养。

时至今日机战的人气依然不减，其独特的魅力一直吸引着大批铁杆fans。这次的PS2版在剧情和图像方面得到了加强，游戏流程很长，但是难度偏高却有些不尽人意。平衡性稍差，缺少了一击必杀的畅快感觉。片头Q版的3D动画倒是蛮有趣的哦。

作为PS2上的首款机战，BANPRESTO为ROBOT FANS交上了一份满意的答卷。读盘时间短以及超过100话的庞大故事都是IMPACT热卖的原因。但是角色的初期能力相对平均，喜欢阿姆罗、卡缪等NEWTYPE的玩家也许会觉得不够过瘾！

火炎纹章·封印之剑

总分：36分



机种：GBA
类型：S·RPG
媒体：卡带
厂商：NINTENDO

实在没有想到，缺少了原班人马的"火纹"仍旧是霸气十足，战略模拟第一的旗号绝非吹嘘。除了宏大的剧情外，最令人关注的战斗系统绝对不会令玩家失望，虽然是掌机但魄力却不逊家用画面。总之这部游戏是GBA用户绝不能错过的。

经实际操作，感觉战斗系统真是异常单纯便利，不愧是资深正统SLG的掌机版。美中不足的，战斗画面有些僵硬。而对于故事性的追求，看来也很难达到SFC版的高度了，希望人物间的"相性"能够为战斗带来新意。

与PS版《火纹》不同，本作的制作班底是任天堂的铁杆子公司，曾经博得一致好评的《纹章776》和《玛莉赛车A》就出自该小组之手。GBA版的《火纹》依旧延续系列良好的游戏系统，并充分发挥了主机性能，整体表现令人赞叹，无可争议的SRPG王者。

SLG的金字塔终于在GBA上发售！无论角色设定、游戏系统还是战斗画面都可圈可点。与PS的尤多娜战记相比，本作更加向超任时代的火纹靠拢，难易度中庸，玩起来的的感觉很舒服……买了GBA的朋友不玩火纹实在是一种遗憾。

光明之魂

总分：27分



机种：GBA
类型：A·RPG
媒体：卡带
厂商：SEGA

虽然是很期待了一阵，但玩完后感觉是比较中庸，没有什么太大特色。如果不进行四人连线游戏的话恐怕很难体会到游戏真正的乐趣（这应是本作重点吧）。另外就是略嫌游戏短了些，即便是作为A·RPG也实在不能让人满意。

世嘉非常出名的ARPG系列，曾是我国玩家的"最爱"，终于也在GBA上出现了。画面佳。战斗为即时方式，各种MENU选项与土星版"光明"如出一辙，看上去倍感亲切，感觉敌人比较BT或是RZ，打起来有些怪。玩起来不是很顺手。

也许是发售前并未在意的缘故，感觉有些惊喜，无论各方面的表现都有一定水准。游戏系统依旧保持简洁单纯的风格，人物性格刻画也较成功。唯一的遗憾也可能是该系列的风格，就是作为RPG来说流程好像不够长。不过也许更适合携带机的特性。

曾经风靡我国的"光明"系列的最新作，在完成"DIABLO"式的进化后登陆GBA！画面清新，上手简单，支持四人连线对战，在我国应该算是很有"人缘"的游戏。游戏系统非常单纯，但是如何赚到足够的金钱是最棘手的问题！！

樱大战4·恋爱吧少女

总分：33分



机种：DC
类型：AVG
媒体：GD
厂商：SEGA

本系列可谓见好就收，连最后一作都只用一张GD就搞定了，真是佩服得可以。虽然游戏只有短短四话，但可以说段段精华，而且要是想将每个女主角都追求一遍也绝对不是易事。剧情上的处理实在精道，不得不佩服制作者的实力。

虽然只有四话，但大神要想把所有角色全部追到手也要花上五十小时以上吧。由于是DC上也是樱花大战系列的最后一部作品，因此与前作联系紧密，可以使用以前的记录，这样在游戏时就会有特殊场面出现。

实在没想到一张GD就含括了樱大战最终章的全部内容，短短四话的游戏流程让樱迷们感觉有些不过瘾。但是作为完结篇，游戏的制作水准还是可圈可点，令人满意。众多登场的个性鲜明的角色以及精彩的剧情处理为樱大战画上了圆满的句号。

樱大战系列的最终章！灿烂的樱花将在此画上一个完美的休止符！游戏的完成度很高，各项设定完善，不愧为系列集大成的作品。唯一美中不足的是，由于登场的角色太多，所以角色的个性刻画比前几作单薄了一些。

一触即发(OUT TRIGGER)

总分：31分



机种：DC
类型：STG
媒体：GD
厂商：SEGA/AM2

如果你只用手柄来玩的话，那么几乎没有打穿或者挑战下去的信心，幸亏附送了鼠标一只，虽然有点小，但握起来的感觉却是没话说，在这样完美的"配置"下，左手控制十字键，右手控制鼠标，再接上VGA，绝对不逊街机版！

街机移植作，画面极好。正版的风林有鼠标，却说还要用到手柄，我说你怎么不再弄个DC专用键盘？那才圆满——因为大家使用手柄游戏时没有一个不服气的——移动+瞄准太困难了!游戏非常火爆刺激，备选武器多，有很好的手感，典型的世嘉街机。

典型SEGA风格，战斗场面火爆的射击游戏，AM2的街机移植作。充分发挥了DC的机能，采用多边形的3D画面干净亮丽，而且人物动作流畅，武器丰富等优点完全再现。但是必须用鼠标配合手柄才可操作自如，没有的话瞄准就很困难，自然会影响到游戏的顺畅进行。

典型的世嘉硬派风格！爽快、火爆、流畅，但是操作晦涩，不仅按键的安排不合理，按键切换也过于繁琐，初玩者肯定要费上一番工夫才能适应！画面的实体感很强，爆炸、烟雾等特效也很有魄力，熟练操作后也许会欲罢不能！！

●随着杂志版面的扩张，本栏目也进行了一定的修改，每页内容更为紧凑。本期页码也暂减至两页，具体页码将会根据游戏评论数量的多少来增减。风林希望能够利用有限的页码为大家奉上更多精彩的内容，希望大家支持。

大墙画廊 vol.62

杂志改版，画廊当然也跑不了，"万年不变"的做法显然无法适应瞬息万变的时代，虽然画廊缩为了一页，但画稿的刊登数量并不会因此而减少，珍惜每一寸彩页"方土"，而尽量多地刊登精彩的画稿。"大墙精神"不变，画廊魅力不减，请大家多多支持！

——"墙壁"管理员　风林

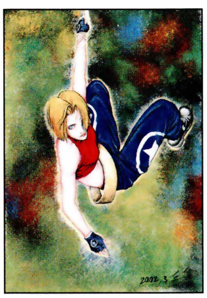


《向前！向前！向前！》　陕西　姚杭



《青春日记》　贵阳　吴泳

作者根据"傻子日记"系列改编而成此作，原本作者是想刊登在闯关族的家中，不过风林觉得如果用黑白页来刊登的话实在无法表现出画稿的魅力。希望大家能够投来更多精彩的「日记」画稿，充实画廊。



《蜘蛛玛莉》　辽宁　铜钱硬币二人组

作者没有给画稿冠名，风林私自做主起了一个。至于为什么要叫"蜘蛛玛莉"，看看玛莉的姿势，再想想美国那边即将热放的大片《蜘蛛人》，不自觉的便联系在了一起……



《乐队》　河北　宋YANG

这七伽社实在有够搞笑，是在街边卖艺？？



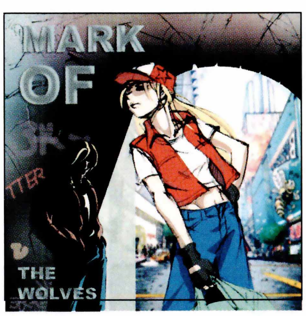
《碗面》　北京　张正然

不至于吧，健与盖尔会为了碗面打起来吗？两个美国佬争吃日本面，精彩精彩！



《双重之心》　河北　包围

很清爽的一款A·RPG，包围君将该作的原味完全用笔勾勒出来，用色也恰到好处。



《饿狼传说》（计）　哈尔滨　张凌志



《娜可露露》　广西　韦煜

虽然画的是娜可露露，但这番景象似乎与某个著名3D格斗的片头动画很像。



《平静的海边》　内蒙古　吴宏雷

这一幕令风林想起了去年夏天去海南旅游的日子……

现炒现卖 3 绝对精彩的内容 以人为本 电软独家披露

业界名人对谈

铃木裕的世界

■是游戏迷就不要错过
世嘉迷就更不能错过

翻译：Aya_hr
校对：GAME WORKS

（连载二）

GAME CREATER'S MESSAGES

完全无意的选择

在拥有文学头脑的父母的教育下，铃木裕却产生了学习理科的想法。那时裕所热衷的是“和田”塑料拼装玩具、分解时钟与模型的制作，看来未来的天才游戏设计师在这个时候就已经开始崭露头角了。

■铃木裕：我小时候很喜欢玩塑料拼装玩具。只要一玩起来，哪怕是一整天我也不会觉得肚子饿，我最热衷于去用那些积木摆出我最喜欢的形状。

70年代正是塑料玩具模型的黄金期，我那时也很喜欢，还买了很多的玩具模型，只是我的玩法好像和大多数人有点不太一样：我喜欢把那些模型的所有部件都收集起来，然后把它们拼成自己想做的样子，所以我去买模型其实只是为了收集零部件而已，但是我的父母却无法理解我的想法，还总是对我说："你看看其他的孩子们，人家不是都把模型拼起来再涂上漂亮的颜色吗？但裕你为什么总把好不容易拼好的模型又给弄坏掉呢？"

其实，不管是拼装玩具也好，塑料模型的部件也好，对我而言都是一样的，我觉得他们与说明书上的设计图纸一点关系也没有，对我来说，它们都只是我拿来自由地拼装出我最喜欢的物品的零件而已，我并不喜欢被那些设计图纸所局限。只是我那时并不懂得如何用语言去和大人们表达清楚自己当时的想法。所以我只能在不听从大人的教诲的前提下摆弄着我的模型。

当时，MABUCHI的55型发动机（注一）是最强的，那是塑料模型用的发动机。我就想，如果能收集到4个55型发动机，再直接给它装上轮子，一定能做成一辆最强的玩具车。当时也根本想不到要再加装变速装置，只是很幼稚地把4个发动机在木板上固定好，再装上了4个轮子。一按开关，车子就飞似地跑了起来。虽然很快它就会因为撞上了墙壁或柱子而坏掉，但我觉得光是看到它那无与伦比的行驶速度就乐不可支了。

按照原来的说明书把模型拼装起来、再加上点装饰，对我来说根本就没有什么实际意义。

不过让自己真正喜欢上机械的契机到底是什么呢？现在想起来，唯一留存在我记忆之中的，还是很小的时候我曾有过一次拆时钟的经验：我把那个闹钟全拆了个遍，但是怎么也没有办法再拼成原来的样子，无论怎么尝试，总会多几颗螺丝以及齿轮出来。

我之所以会那么做，是因为一直都对时钟的运作很感兴趣，想亲眼看看时钟的内部结构以及运作过程。

自然，在我收集的部件中也有发动机和电灯泡。只要把发动机连上电池，发动机就会不停地转动，所以我就毫不犹豫地把发动机的电线和电灯泡接在一起，然后上了发条。没想到电灯泡刷的一下就亮了起来，着实把我吓了一跳。我就不停地问自己这到底是怎么回事？然后，终于在我不懈的努力下独自发现了发电机的工作原理。

当铃木裕还是小学生的时候，他一直都想成为一个和他父母在同一个学校里工作的老师。但是后来因为向往成为艺术家，而且很喜欢绘画，所以就开始想成为一名插画家。就在那个时候，"PROGRAMMER"这个名字映入了铃木裕的脑海。但是他却从来都没有想到自己将来所从事的职业，会是这个自己当时根本就不了解的工作。

■铃木裕：从小我就一直希望自己将来所从事的是个与众不同的职业，但是对于生长在东北小村庄的我来说，所能想到的也不过是一些农活或者和渔业相关的工作，要不就是和父母一样在学校里任教。不过我总是在想应该去干点其它的工作才行，最好是酷一点的，又或是艺术方面的工作。现在想想那时自己真的是很幼稚。

上小学的时候，脑子里唯一算得上是酷一点的工作应该就只有插画家了，还有一个就是不知从哪里听说过的"PROGRAMMER"。



↑铃木裕的画作中融入尖端技术，在美国受到专家的瞩目。

因为想当插画家，所以我在中学就开始接受插画方面的教育，还误学了一些图案文字的设计。而起初当我听到"PROGRAMMER"这个名字的时候，我还什么也不懂。等到我开始理解这个工作的时候，已经与初次听到这个名字时有天壤之别了。

那时我想，PROGRAMMER啊……"PRO"我知道，是PROFESSIONAL（译者：职业的）的意思，"GRAMMER"的意思我也是知道，应该是电台里的节目主持吧（译者：铃木裕在当时似乎有理解错误，英语里并没有GRAMMER这个单词）。那PROFESSIONAL GRAMMER又是什么意思呢？难道是职业的节目主持人？听上去好像很酷的样子。好啊，那我将来长大了也要当PROGRAMMER，于是我就这样决定了。

那时我爷爷正在经营着一家旅馆。我记得旅店里总有一个从仙台来的常客，我爷爷就跟我说："裕，你不如去问问那个人吧，说不定他知道PROGRAMMER是什么意思呢。"于是，我爷爷就和那个客人搭讪道："我的那个小孙子，他想问你个问题，不知道可以吗？"。爷爷刚问出口，我的脸就刷地一下子变得通红，然后拿出了我所有的勇气问道：



"什么是PROGRAMMER呀？"

"你知道高楼大厦吧，那你知不知道大楼顶上的霓虹灯啊？"

"嗯，当然知道。"

"霓虹灯里有时是天气预报什么的那种会闪闪发光的文字，能作出那种文字的人就是PROGRAMMER了。"

那时我听了虽然还是似懂非懂，但是希望成为PROGRAMMER的愿望却已经在我心里扎下了根。

虽然铃木裕从小就生长在东北的小村庄，但是他的性格与爱好却总是好像与他身边的环境有些不协调，他可以说是个丝毫都不畏惧于孤独的人。或者说这也许就是他不愿走与别人相同路的根本原因吧。

■铃木裕：我进入的那所中学里，规定男生都要剃短发，却唯独只有我留着长发。那时正值长发就代表反抗的年代，于是所有的老师都把长发与不良划上了等号。不过好在我父母所在的小学离我的中学很近，大部分的老师都是熟面孔，老师们知道我是铃木老师的孩子，也就不必太为我担心了。

不过这种无言的理解只是在学校的老师里行得通罢了，时不时地还是会有几个不良的高年龄同学以为我是同类，而跑来找我。

我的高中生活是在大船渡高中这所非常普通的公立高中里渡过的。这是我当时在家乡唯一一所可以晋升的高中，所以升学考试什么的都不是特别的难。

进入高中以后，我继续扮演着以往所扮演的乖孩子的角色。虽然也有犯错的时候，但绝对可以说是没有给别人带来过什么大麻烦，现在想起来倒反而觉得那时的自己好像是比较成熟的。

我对高中的学科好像都没什么特别大的兴趣。因为从来都没有想过要进大学，所以平时学习也不怎么用功，不过有时也会觉得这样太对不起老师，所以上课的时候我还是尽量去认真地听课。

我记得我曾有很多的诊察券，什么牙科的、眼科的、肠胃科的都有，然后一找到机会就跟老师说身体不舒服，要去一下医院。只要老师一说OK，我便和几个跟我一样找借口溜出来的同学一起去海边玩。

在高中里我一直是天文部和地质学部的部员，因为我很喜欢石头。后来我对菊石以及腔棘鱼的化石产生了很大的兴趣，经常一边看着化石，一边想象恐龙是什么模样的。

在天文部则经常会有通宵的观测活动。当"JACOBINI流星群"要来临的时候，我们便上山进行观测。有时东大宇宙研（注二）的教授也会来加入我们的观测队伍，还经常跟我们说"这里的空气是整个日本最清新的。"时至今日，当我在构想新游戏的时候，星星也仍是一个很特别的素材。

GAME 研究所

技巧、心得等游戏的不传之秘将在这里被公开，闯关族必看！！

步入热血的机战世界，莱因总帅为你解剖——

机战的BEST10 完全公开

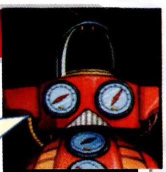
最喜欢的机体BEST10

1位



机动战士武斗传G高达
神高达

PS2的IMPACT再参加使人气急速攀升。



嘞库嘞库
曝光OK
曝光OK

统计担当
罗贝托

排位	机体
1位	神高达（机动武斗传G高达）
2位	ν高达（机动战士高达逆袭的夏亚）
3位	断空我（超兽机神断空我）
4位	W高达ZERO（新机动战记W高达）
5位	Z高达（机动战士Z高达）
6位	钢巴斯塔（飞越巅峰）
7位	倒A高达（TURN A高达）
8位	塞巴斯塔（魔装机神）
9位	魔神皇帝（原创）
10位	高达F91（机动战士高达F91）

结果

最喜欢的机体是宇宙第一热血男——多蒙·卡修爱机神高达以152票的绝对优势获得冠军。是因为IMPACT中他的再度复出还是因为神高达超强的实力呢？在BEST10中高达系机体很多。超级系中只有断空我、魔神皇帝与钢巴斯塔获得了一席之地。

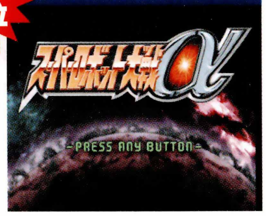


16位以下高达系机体也非常之多，16位是熟悉饿高达DX。

历代机战作品中最喜欢的BEST10

1位

超级机器人大战α



新系列堂堂正正的获得了第一位。



荣光
到底——
属于谁

统计担当
思兼

排位	作品
1位	超级机器人大战α（PS）
2位	超级机器人大战F（SS）
3位	超级机器人大战α外传（PS）
4位	超级机器人大战F完结篇（SS）
5位	第四次超级机器人大战（SFC）
6位	超级机器人大战A（GBA）
7位	魔装机神THE LOAD OF ELEMENTAL（SFC）
8位	第三次超级机器人大战（SFC）
9位	超级机器人大战EX（SFC）
10位	超级机器人大战64（N64）

结果

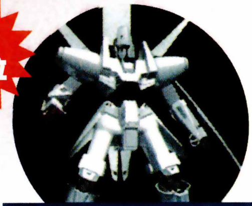
超级机器人大战系列截止到IMPACT一共推出了26部作品。在这其中拥有最高人气的作品是2000年5月25日在PS上推出的超级机器人大战α。并且创造了系列最高70万的销量记录。绝对是机战系列的怪物软件。这次以506票的压倒性优势获得了冠军。而这次的BEST10也与游戏销量正好形成正比。



机战α系列的外传作品也得到了第三位的成绩，令人欣慰。

希望再登场的机体BEST10

1位



重战机L凯姆
L凯姆

从第四次到F都非常大活跃的强大机体。



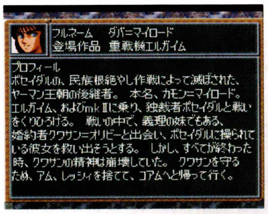
是我呀！
这次的统计
绝不会错

统计担当
兜甲儿

排位	机体
1位	L凯姆（重战机L凯姆）
2位	雷那滋（苍之流星雷那滋）
3位	EVA初号机（新世纪福音战士）
4位	高达X（机动新世纪高达X）
5位	钢巴斯塔（飞跃颠峰）
6位	倒A高达（TURN A高达）
7位	六神合体（六神合体）
8位	伊迪安（传说的巨神伊迪安）
9位	盖亚王（大空魔龙盖亚王）
10位	塞巴斯塔（魔装机神）

结果

超级机器人大战再参战期待榜第一的就是被称为宇宙第一的“那架”通身全白的L凯姆。“F完结”篇的最后从超级机器人中消失的它以220票的成绩名列再战机体期待榜第一。其它还有倒A高达与高达X等在α中仅出场一次的机体。



还想听到那熟悉的台词，希望L凯姆复出，真期待啊。

最强的机师BEST10

1位

阿姆罗=利



最强机师果然是联邦的白色恶魔阿姆罗。



剩下的
就交给流与
弁庆好了

统计担当
神隼人

排位	机师
1位	阿姆罗=利（机动战士高达）
2位	多蒙=卡修（机动武斗传G高达）
3位	安藤正树（魔装机神）
4位	卡谬=比丹（机动战士Z高达）
5位	希罗=唯（新机动战记W高达）
6位	兜甲儿（魔神Z）
7位	东方不败（机动武斗传G高达）
8位	座间翔（圣战士登拜因）
9位	西布克（机动战士高达F91）
10位	蒲木宏（机动战士高达0083）

结果

人气NO.1的机师是获得248票的联邦军白色恶魔——阿姆罗=利！这在投票未出来前就几乎已经知道了。阿姆罗的回避率和射击能力都是屈指可数的。剩下的差不多都是原作的主角，唯一的配角就是G武斗传中的东方不败。真不愧是东方先生呀！



神隼人以数票之差未能进入BEST10的行列，残念。

最希望参战的全新机体是？

排位	机体
1位	我王凯牙（勇者王我王凯牙）
2位	高达F97（海盗贼高达F97）
3位	力石传说（力石传说）
4位	电童（GEAR战士电童）
5位	赤色旋风（赤色旋风）
6位	不加新机体
7位	大王者（最强机器人大王者）
8位	机动警察英格拉姆（机动警察）
9位	VF-19改（超时空要塞）
10位	大守护者（地球防卫企业·大守护者）



什么？计算器难道禁止使用？

统计担当 月叶长官

结果

在最期待的新机体中，“英雄谭2”中登场的我王凯牙以150票位居榜首。这次值得注意的到是第六位的“不增加新机体”这部分投票者大多是30岁以上的老玩家。不太了解最新的机器人动画所以也就无从下笔了。看来机战真是老少皆宜啊！

最期待IMPACT的什么地方？

结果

机战FANS对最新作IMPACT有很高的期待度。不过这些都集中在活用PS2机能来表现战斗场面上。看来机战的战斗效果还真是很重要呀。

………………!!

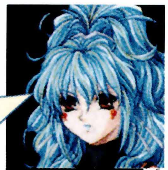


统计担当 飞影

排位	期待的地方
1位	战斗中机器人要有华丽的表演
2位	战斗画面LOAD时间要缩短
3位	新参战机体与会复活的机师能大活跃
4位	援护攻击与合体攻击种类要多
5位	对话系统采用α系列的半身像形式
6位	音乐与语音效果要UP
7位	听到新参战机师的语音。

最喜欢的BANPRESTO原创角色BEST10

排位	机体机师
1位	塞巴斯塔（魔装机神）
2位	安藤正树（魔装机神）
3位	比尔修拜因MKIII（机战α）
4位	龙虎王与虎龙王（机战α）
5位	比尔修拜因（机战α）
6位	SRX（新机器人大战、机战α）
7位	阿鲁特艾森（机战IMPACT）
8位	盖休斑斯特（第四次、F、α外传）
9位	米奥（魔装机神）
10位	伊达龙胜（新机器人大战、机战α）



统计··我能做得到吗？

统计担当 阿鲁法米

结果

最受欢迎的BANPRESTO原创角色与机体统计中，采用机体与机师混合计算的方式。NO、1是从第二次开始一直到α外传中活跃的安藤正树的爱机—风之魔装机神塞巴斯塔。而第二位则是塞巴斯塔的驾驶者安藤正树。真是魔装机神的完全的胜利。

希望限定版中附带的珍贵礼物是？

排位	礼物
1位	机器人模型
2位	特别映像的DVD
3位	豪华设定资料集
4位	原创乐曲CD
5位	特别记录盘
6位	登场动画主题曲大合集
7位	铜像
8位	闪卡
9位	特别鼠标垫
10位	手表

胡、胡箩卜我最讨厌了



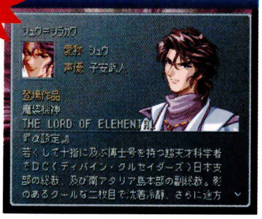
统计担当 蒲木宏

结果

限定版中附带的礼物是FANS最期待的。这次评选中最受大家期待的模型在PS2版本“机战IMPACT”中就有。而且发售以来要求推出女主角专用机模型的呼声也非常之高。甚至很多FANS还提出推出超合金版机战角色的意见。看来FANS的热情很高。

最喜欢的敌方角色BEST10

1位 魔装机神 白河愁



原创角色漂亮的夺得冠军·白河愁酷毙。

排位	机师
1位	白河愁（魔装机神）
2位	东方不败（机动武斗传G高达）
3位	夏亚=阿滋那布（机动战士高达）
4位	哈曼=卡恩（机动战士ZZ高达）
5位	基得=金卡那姆（TURN A高达）
6位	阿纳贝鲁=卡多（机动战士高达0083）
7位	阿修罗男爵（魔神Z）
8位	新·古兰森（魔装机神）
9位	西罗克（机动战士Z高达）
10位	英格拉姆



新参战的家伙和我无关！

统计担当 恶魔之星

结果

最喜欢的敌方角色理所当然的被原创角色白河愁夺走。白河愁那强大的令人仰慕的能力一定给玩家留下了极为深刻的印象。而他的爱机新·古兰森也排在第8位（机体中第一）看来白河愁真是绝好调！而第二位的东方不败仅仅以11票之差屈居第二。



阿修罗男爵作为最早出场的敌人获得了第七的成绩。

最喜欢的精神指令BEST10

1位 魂



F完结篇中魂的攻击力是3倍，怀念呀。

排位	精神指令
1位	魂
2位	奇迹
3位	集中
4位	幸运
5位	热血
6位	努力
7位	必闪
8位	必中
9位	奇袭
10位	祝福



精神力，就交给我办好了！

统计担当 南部响介

结果

最后我们要公开的是最受欢迎的精神指令BEST10。第一位是魂！投票还重点指出这是F完结篇以前攻击力3倍效果的“真·魂”（汗）。同样，第四次机战以前幸运是资金与经验值加倍的效果自然也获得了大好评。这样看来还是早期的机器人大战玩起来痛快，最近从α开始机战已经有些变质了……



曾轰动一时的第四次中己方的实力是非常强劲的。

宏大的历史观、动画全面直击！

夏日彩虹

我为歌狂 music up

怒涛的三连击

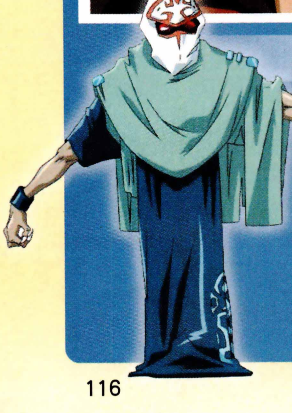


游戏原创人物之一妮娜，她手中的娃娃是否会是限定版礼品之一？
*画面开发中 Ubisoft (c) Copyright, 2001,2002

本作众多卖点中的重点 看 精彩的动画







“我为歌狂”游戏原型的动画水平已经是国产电视动画领域中的佼佼者，而为了能让游戏品质更上一层，UBI的游戏制作者决定在动画方面下大工夫，肯定要做出素质远远超过原作的作品，要说能达到国内动画最高素质也不一定哟！

特报：育碧第一个国产原创作品Music Up今夏正式推出！

MUSIC UP 制作监督

本山博文



以游戏为生命的本山博文（Hirofumi Motoyama）君，曾在世嘉公司工作过六年。从日本UBI来到中国后一直埋头苦干。在Music Up项目中担任整体制作进度的把握。

虽然制作方是欧洲公司UBI，这款UBI上海公司制作的第一款国产原创游戏，还是日式风格贯穿始终的作品。这主要是因为所有主创人员都是中国人，而且他们更多的是在日本游戏影响下成长起来的，所以反映到游戏制作上，东赢风格厚重得很。或许为了保证游戏整体感觉到位，还特地启用日本“同事”本山博文来担当监督。现在我们就向他询问一些有关本作的机密情报吧！

如何理解从校园青春剧向有深刻内涵的正剧演变呢？



Q：虽然这是育碧第一次正式公开，但关于这个原创作品的流言已经传了很久。光是游戏的名字就有好几个版本了：夏日彩虹、我为歌狂、Music Up，请问游戏的正式名称到底是什么？

H：按照行业内的习惯，开发中我们一直用MU作为这个项目的代号。MU是Music Up的简称，而Music Up是“我为歌狂”的英语名称。这个游戏到目前为止的名称是“我为歌狂~夏日彩虹”。

Q：我为歌狂？难道这个游戏与这部动画片有什么关系吗？

H：确切地说有一定的联系，游戏使用了电视动画片“我为歌狂”的歌曲和人物版权，从某种意义上来说，也可以看作是动画片衍生的一个外传。

但是，MU并不是一个传统意义上的动画改编游戏。事实上，除了音乐和部分人物之外，我们有完全独立的故事、背景、世界观和大量的原创角色。无论你是一个游戏迷还是“我为歌狂”的动画迷，都会在游戏中得到全新的体验。

Q：我曾经听说MU的故事有一个宏大的世界观做支撑，那么现在能否将这个世

哈哈，从UBI(育碧公司)那里“偷”来的秘密宝物——人物设定手稿……







游戏女主角从容。是否还能看出与“我为歌狂”动画片之间的联系?
*画面开发中 Ubisoft (c) Copyright, 2001,2002

界观做少许公开呢?

H：MU是我们“永恒”系列的第一个作品，而“永恒”系列则是我们策划已久的、一个超过250亿年的、完整的宇宙历史，关于这个历史的基本世界观构成可以参照附表，而关于游戏这部分故事的前因再过一段时间便可以公开。

Q：啊，看起来这个历史观真的很庞大啊！看来MU并不是传说中的“校园青春剧”了?

H：(大笑)完全不是。MU与心跳那种类型的游戏完全不同。游戏可以说是“现实与魔幻世界”相结合的作品，不过并不会因为背景构架的宏大而故意做得晦涩难懂。和在现实生活中一样，有很多东西对于当事人来说并没有什么太特殊的意义，只是站到一个相对的高度来看的时候，你才会有“宏大”这样的体会。游戏本身是很轻松、很简单的，以一种很通俗的方式表现内涵，不同的人可能会看出不同的东西。

Q：那么你所说的“通俗”方式究竟是什么呢?

H：那就是说用动画、音乐以及情节来诠释主要内容的东西吧。这其中手绘动画和音乐占了比较大的比例。

Q：说到动画，我们对国产动画的普遍水平都感到有点那个，包括上面说到的这个“我为歌狂”。那么MU的手绘动画怎么样呢?

H：这一点我们的动画监制会给你更详细的介绍，因为他向我保证说MU的动画最低限度能够让中国的动画迷“全部顺利看完而且不觉得可笑”(大笑)。不过游戏的Trailer很快就会公布，到时候大家可以有直接的认识。

Q：MU大概可算是国内少有的几个注重故事的游戏了，这里能不能也有所透露?

H：既然是以故事为中心，还是只能暂时保密了。不过整个游戏的内容应该算是非常庞大的：总共20万字左右，由8个游戏设计师来完成。

“夏日彩虹”到底是怎样的一个游戏类型呢?


夏日彩虹的关卡设计师ASH

脸上总是笑嘻嘻的Ash，现在是Music Up的关卡设计师，主要负责整个Music Up的游戏系统，架构和平衡设计。他曾经参与过Rayman 2 PSX、Jungle Book PSX、Rayman Rush PSX、Rayman Arena PS2的关卡设计，现为Rayman 3 NGC版的总设计师。

Q：据我所知，一般游戏制作分为企划，程序，美工，关卡设计这个名词对我们来说有点陌生，可以给我们解释一下吗?

A：关卡设计是一种把游戏概念具体化的工作。游戏设计给出概念，关卡设计就把它实现成游戏。举个例子来说，假设我们制作超级马里奥这个游戏，通常游戏设计只给出一个抽象的概念---马里奥要跳，发子弹，还会死，然后给出关卡的大致画面风格，至于关卡里怎么去跳，怎么去得到子弹，这些都是关卡设计的活。

Q：你以前好像是制作家用机游戏的，这次制作PC游戏感觉有什么不同呢?

A：完全不一样的概念。(笑)制作PC游戏相对比较自由，不像家用机游戏，有很多条条框框限制，家用机受硬件厂商限制比较多，很多设计都因为考虑到这点不得不放弃，PC相比家用机就开放的多；而且从开发时间来说，PC也比家用机来得快，这都要归功于微软的DirectX(笑)。

Q：Music up是个什么类型的游戏呢?

A：严格意义上说music up是一个SLG游戏，主要分为两部分，冒险和战斗。和一般的RPG或者SLG不同，这个游戏的冒险部分占了很大的比重…

Q：游戏的冒险部分是指什么呢?

A：“冒险”只是一个统称，也就RPG里面经常所说的"quest mode"(剧情，探索)，MusicUp的游戏题材来自于动漫，和日本的某些"character game”性质上比较类似，所以我们就决定将游戏的侧重点放到剧情上。

Q："character game"?第一次听说，可以详细说明一下吗?

A：一般以动漫角色为卖点的游戏，一切都以角色为中心，通常游戏性都不怎么样，久而久之，一些日本玩家就给这类游戏起了character game的名称。

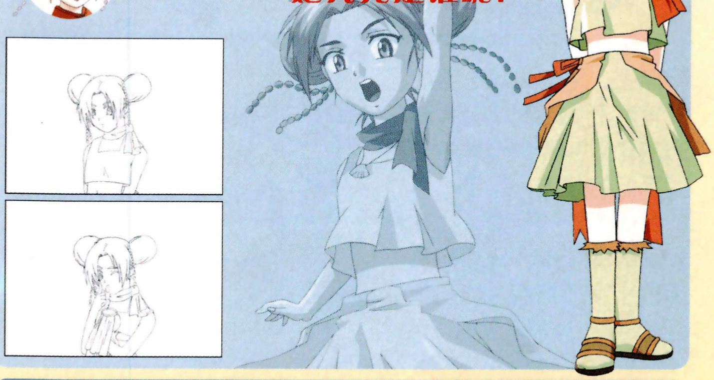
Q：这么说来，music up也是character game了?

A：从某种意义上来说，music up确实是以角色为主要卖点的游戏(笑)，但我们在角色之外(游戏部分)下了很大的工夫，和同类游戏相比，你可以发现很多新的要素，例如lips，MT系统等。

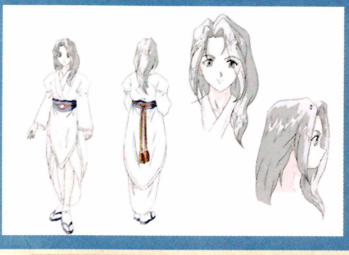
(未完待续)

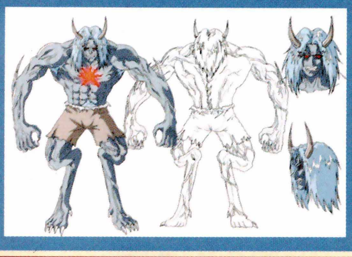
如此娇小可爱的女孩——她究竟是谁呢?



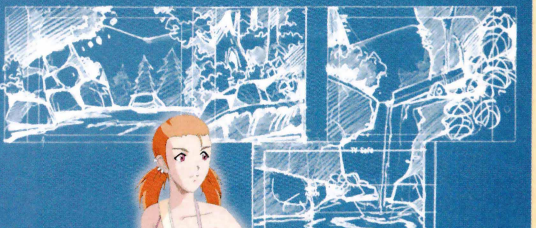


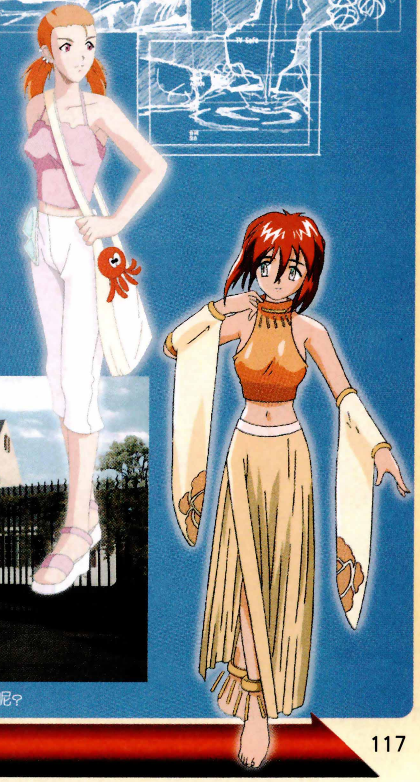
这些人物会都是MU中出现的原创角色吗?











各位看到右上角的情景设计草图了吗?感觉是否很专业呢?整个游戏的设计水准都很高，那场景的设计水平自然不在话下，尤其由于游戏时间跨度很大，给场景设计增加了不小难度。究竟会出现怎样的场景呢??


游戏背景之一。为何会有现代的建筑呢?

请大家继续关注我们下期的后续报道，更精彩哦!!

无双报道

在疾风飞扬的高楼大厦间舞动球杆一决胜负！

Street Golfer 街头高尔夫

森特·安德鲁斯、奥卡斯塔这些赛事都已经落伍了。从今往后，在钢筋混凝土的丛林中举行的高尔夫大赛才是世界标准……一个崭新的高尔夫游戏登场了！定气凝神，握紧球杆，在豪华的大都市里展开卫冕之旅吧。

PS2	厂商：D3		发售日：2002年6月
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

STREET 在街头进行高尔夫球比赛！这就是21世纪的标准赛事！

在街道和建筑物之间的草坪上，高尔夫球选手们将一较高下。这就是街头高尔夫的规则。要想瞄准柏油路上平坦的球道，选手们必须依靠建筑物的反弹，让球避开路边的树木，只有随机应变敢于突破常识才能制定必胜的战略。



如何利用场地特点把握击球路线是游戏的关键。如果普通的高尔夫不能让你尽兴，请尝试这个游戏！

登场的「路线」全部是真实的场景！

游戏中登场的路线全部是现实中的街区。场地内的建筑物也全都保留了原有的名字，临场感十足。如果你熟悉比赛的地点，一定能很快确定击球的路线。当然，这些大楼都制作得细致入微，楼宇间的空隙、大楼的入口等细节也下了很大的功夫，假如你不慎把球打进楼里那就要大费周折了。我敢打保票你绝对会在心中暗骂“碍事的××商场见鬼去吧。”此外，不认识路线的人也可以一边打高尔夫一边观光。只要反复尝试，一定可以把握场地的特点，成为高尔夫好手。

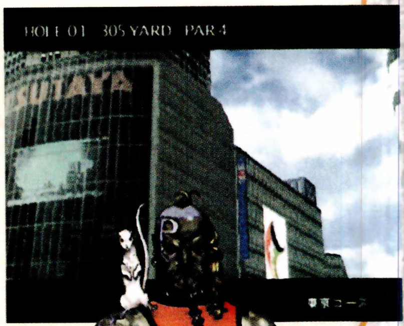
Q-FRONT广场

涩谷八公（即义犬雕像）地铁口附近的十字路口周围全都是熟悉的巨幅招牌，最初的路线就从这里开始。玩家可以在这里熟悉一下操作。

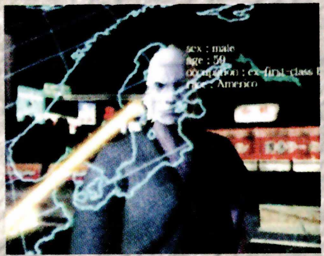


因熊猫而闻名的动物园也登场了，击球时千万注意不要打扰动物们的生活，不过，猴山恐怕会让你忧心忡忡……到底会有什么事发生呢？

上野动物园



充满个性的选手齐聚一堂！



性格鲜明的角色们将在游戏中展开激烈的匪夷所思比赛。



在大厦间挥杆击球，周围布满了围观的人群，这种感觉一定非常美妙。

游戏角色设定

NO.1 寺田克也

担任人物设定的是大家非常熟悉的寺田克也先生，他曾经为“VR战士”等知名游戏设定角色。下面为大家介绍一下这位顶尖大师描绘的人物及相关资料。



寺田克也先生绘制的角色将在游戏中以3D多边形出演。



热血空手道高尔夫球手 东堂大地郎

原为职业选手，因为脾气火爆而被驱逐出高尔夫球界，业余爱好是空手道。



异国风情的美少女 沐安·梅

来自泰国的留学生，是个高尔夫的狂热爱好者，击球技术相当出众。



与山魈为伴的实力派角色 望月大真

外表看好象是涩谷的黑社会头目，其实却是个爱好刺绣和烹饪的纯清少年。

从东京到日本各地…整个地球都是赛场

游戏舞台将分为两个，包括从涩谷到新宿、上野转战东京市内的东京赛程，和从札幌钟塔出发，巡回全日本各个城市的日本赛程。在主要的单人游戏模式中，游戏者要参加东京预选赛后，才能进入难度较高的全日本巡回赛。接下来我们就一边看照片，一边解说游戏中各个参赛城市的著名景点。（注意右侧的图片，在游戏中秋叶原的街头难道真的会出现xbox的巨幅广告吗？这是否暗示“街头高尔夫”将移植xbox呢！？不管无论怎样，还是先让我们领略PS2版的乐趣吧。）



从火车站向电视塔方向的路线中将设置短距离球洞，由于立体结构的建筑很多，所以击球时一定要多下点儿功夫。

SAPORO 札幌



秋叶原 AKIHABARA

家电琳琅满目的秋叶原也将出现，如果把球打在万世桥的岗亭上，可以令某某大楼倒塌的话，我个人倒是觉得很有趣。

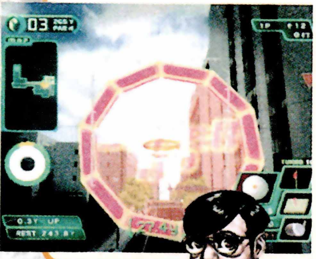


大阪 OSAKA

大阪的心斋桥也是舞台之一。说不定好吃懒做人偶也会登场呢？看来游戏中不可思议的地方真是数不胜数啊！

数量众多的隐藏机关

如果仅仅把高尔夫赛场搬到大街上，那还不足以吸引玩家的视线。在本作中，制作组设置了各种隐藏机关为比赛锦上添花。比如说，游戏者可以把球打在漂浮在空中的飞艇上，通过反弹改变运行轨道。你也可以利用悬挂在空中的圆圈控制从圈中通过的高尔夫球，令其加速或减速，这也是获得胜利的重要手段之一。只要熟练地掌握这些战术，你一定能在街头高尔夫的比赛中脱颖而出。



根据比赛场地的构造和隐藏机关的位置，预先制定进攻路线。

竟然有这样的路线！？

除了上文介绍的线路外，游戏中还存在众多的比赛路线。首先是东京湾的新景点·海萤，这里稍不留神球就会落入海中，看来是个考验技术的地方。此外还有东京填海造地的副都心·台场，当然新宿、银座等繁华街区也将在游戏中登场。而且真实度也相当之高。

最后，九州的代表福冈市也会在游戏中露面。博多市场的欢乐街、中州等街区将出现在游戏里。总之“街头高尔夫”中充满了各种超乎想象的精彩要素，我们会随时为大家奉上该作的最新消息！

NO.1 作曲由泽崎弘志担当

担任音乐制作的是在圈内大名鼎鼎的电子合成&摇滚&白痴（自称）DJ·音乐家的泽崎弘志先生，他为这个破天荒的游戏创作了“街头高尔夫”式的超酷旋律，喜欢硬派音乐的玩家值得期待。



游戏中的角色会根据战局变化作出各种各样的表情的姿势，很有趣。



草坪高尔夫天才 狄卡洛·伍迪

高尔夫奖金排行榜上之首，击球技术天衣无缝的可怕家伙，性情孤僻。



淑女与绅士的合体怪人 哈米尔顿&布兰提西卡

右半身是绅士，左半身是贵妇人的奇异人物，左右手的能力也截然不同。



美貌的女强人 维安萨·布鲁克

不愧为世界最优秀的女强人，美丽的身姿为观众展现了绝妙的高尔夫球技术。



充满谜团的阿拉伯人 D

原本是从事破坏工作的特工，为了报答恩人，用高尔夫球杆替下手枪参战，拥有优秀的控球能力。



蓝眼睛的日本武士 格登

深受日本电影的影响，自认为是武士的美国人，连击球时的动作也和拔剑一样。



出身名门望族的商人 风间康夫

48岁的高尔夫球爱好者，典型的工薪阶层，在车站月台也忘不了练习击球动作。

无双报道

「圣诞节前的恶梦世界」将成为故事的新舞台!!



这次我们将为大家公开“圣诞节前的恶梦”中大家非常熟悉的万圣节城的部分场景。与在阿特兰提卡时一样，唐老鸭和伙伴们别具一格的服饰依然非常抢眼。



DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

王国之心

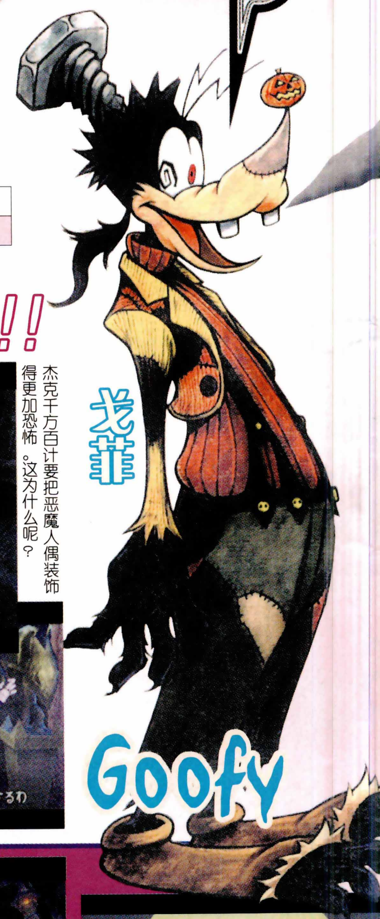
PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

主人公索拉一行乔装成僵尸悄悄潜入万圣节城!!

故事新舞台“万圣节城”是一个居住着僵尸和幽灵的奇异城市。城里的英雄人物杰克·斯卡林顿打算用一个新点子为万圣节城增添些“喜庆”气氛，为了帮助杰克实现这个愿望，索拉一行决定与杰克合作。下面为大家介绍万圣节城的角色及相关设定。不知诸位对这个充满诡异色彩的世界有何感想，游戏入手的朋友们是否玩到这里了呢?



杰克千方百计要把恶魔人偶装饰得更加恐怖。这为什么呢?





布基总是和深受市民爱戴的杰克作对，是个非常讨人厌的家伙……

洛克、肖克、巴莱尔三个家伙是布基仅有的部下。值得注意的是，布基派遣他们监视杰克的行动。



杰克得知恶魔人偶会对“心”产生反应，于是便委托天才博士开始了某种研究工作……但是，杰克的女友莎丽对此十分担心。

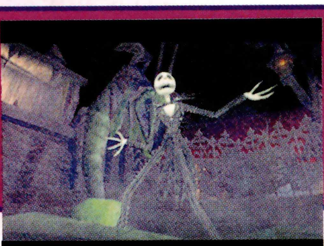


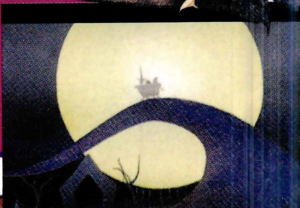
其他一些事件的场景

原作中很多大家熟悉的场景都会在游戏中出现，例如市长介绍杰克的片断和布基部下在满月背景下移动的镜头等等。此外，忠实于原著的街景也不容错过。









注：万圣节在每年的10月31日夜，西方传说这天夜里各种妖魔鬼怪纷纷生动，人们穿上各种服饰，带上面具驱赶鬼怪，参加万圣节舞会。



恐怖万圣节城中住着充满朝气的居民们

万圣节城里的杰克、布基、莎丽这些角色，与此前公布的舞台中的人物相比略显阴森恐怖（好像FF7中的某建筑）。在这里，我简单地介绍一下5位主要的登场人物，并对城内的恶魔人偶简要解说。





杰克和索拉一行跟踪小鬼，来到了布基的宅前。

塞罗





杰克忠实的幽灵爱犬，闪闪发光的南瓜形鼻子是它的标志（非常滑稽），拥有飞行能力。

制造恐怖的天才，万圣节城深受市民欢迎的人物。喜欢别出新裁的杰克对一成不变的万圣节早已厌倦，所以打算利用恐怖的恶魔人偶为万圣节增添新鲜的刺激。

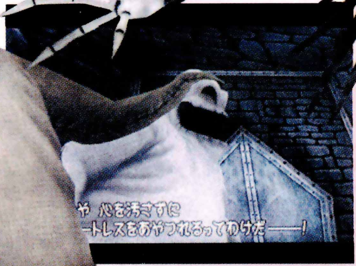
杰克·斯卡林顿

Jack Skelington

杰克·斯卡林顿的特技

与索拉一样，杰克也拥有多彩的特技，其中以膝盖滑行撞击敌人的招式——“为我喝彩”是原作中大家所熟悉的动作。看到下图的朋友们一定对本作跃跃欲试了吧。





巫奇·布基

自称为万圣节城的地下统治者，拥有3个恶棍部下。他巨大的身体是由布袋组成的，肥大的布袍中装满了各种昆虫，是个非常恶心的家伙。

Oogie Boogie



芬凯斯坦博士制作的布娃娃，暗恋杰克，对他的鲁莽行为非常担心。游戏中的她扮演了极其重要的角色。从外形看她好像是被许多花布缝合在一起的！相当怪异！

莎丽

Sally



芬凯斯坦博士

Dr. Finklestein

天才博士，接受杰克的委托，尝试研制能够令恶魔人偶异常兴奋的「心」。

CHECK 在恐怖万圣节城登场的恶魔人偶

在万圣节城登场的恶魔人偶有两种类型，一种以巨大的爪子为武器，另一种则擅长从空中发动魔法。此外上文介绍的布基及其部下也会参战。从旁边的图片可以看出，角色的攻击方式相当另类，不愧是万圣节城的居民。



可以用周围的南瓜砸敌人，滑稽而奏效的攻击方法。

恐怖恶魔





发动攻击时双手的动作似乎要撕裂对方。

飞行形态恐怖恶魔





在空中盘旋，向敌人抛掷淡绿色的火球。





无双报道

口袋妖怪ADVANCE

红透欧美和日本的超人气RPG《口袋妖怪》系列的最新作终于要在GBA上登场了！这次我们将为读者公开官方的人物设定图和游戏画面。主人公将会口袋妖怪们进行什么样的冒险呢？请大家敬候佳音吧！

GBA	厂商：任天堂		发售日：2002年内
	类型：RPG	价格：未定	对应：通信线

这次为大家公开的是GBA版的主人公和3名新怪兽的官方设定图，外加3张游戏中的世界地图画面。这3名怪兽已经定于今年夏天在口袋妖怪剧场版“水上之都的守护神·拉蒂亚斯与拉蒂欧斯”（同时上映的还有“跳跃闪烁的星空”）的公映中率先登场。新加入的怪兽们在电影中会有何种精彩的表演，又将以何种形式在游戏中出场呢，这些问题实在是令我们这些妖怪FANS想入非非啊。看来我们没准要先看看最新的口袋妖怪电影，解解馋了！

今后，我们将陆续公开游戏的故事情节和系统，敬请各位读者期待续报！

3名新怪兽已经确定!!

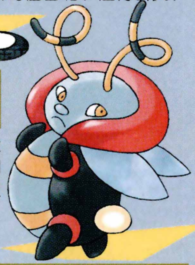


↑ 这个银发少年就是主人公，名字还不清楚。仔细观察可以发现他腰上挂着类似“迷你口袋妖怪”的东西。此外他手里还拿着宠物精灵球。



快乐的怪兽
索纳诺

←这是进化为“索南斯”之前的形态，究竟为什么快乐的怪兽会变身成为固执的怪兽呢？值得研究！



荧光怪兽
巴尔比特

→外号叫做荧光怪兽，屁股上似乎会发光。看他傲然回首的模样，像是个高傲的家伙，不知道能力如何……



迎宾怪兽
约玛瓦尔

←长着一张骷髅似的脸，令人有些不寒而栗的新登场怪兽。迎宾使者的外号让人不由得联想到了死神。

官方设定图和游戏画面大公开

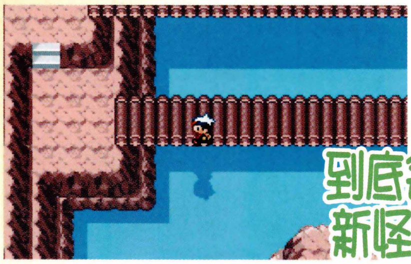


↑这就是GBA版“口袋妖怪”中的世界地图画面。在本作中，水洼也可任由主人公自由通过，不仅主人公的倒影会映在水面上，而且水面的波纹也会被忠实地再现。总之，制作人的良苦用心随处可见！



→这里是游戏里的海边吗？主人公走过之后，沙滩上会留下脚印哦。不仅仅是画面变得更漂亮了，连细微之处的表现力也绝佳。佩服佩服！

崭新的怪兽世界！



← 在剧场版的新闻发布会上，口袋妖怪综合产品制作人石原恒和先生宣布GBA版“口袋妖怪”将在年内发售。游戏的发售日期实在让人望眼欲穿。

到底会有多少种新怪兽登场呢？



口袋妖怪一问一答知识集

口袋妖怪的周边商品究竟有多少呢？

编辑部在计算“口袋妖怪”的周边商品时，发现种类非常丰富，从衬衫、背包到玩具、食品等，真是包罗万象。“目前已被口袋妖怪中心认可的商品，大约有2700种”（口袋妖怪中心情报管理部 千田寿嗣先生），可见数量之多。

口袋妖怪是谁制作的？

目前仍维持热卖的超级热门电玩“口袋妖怪”，是由GAME FREAK、任天堂、CREATURES这3家公司协力制作完成的。游戏的起源是从软件开发公司GAME FREAK的董事长兼游戏创始者“田尻智先生”，想要制作一款以通讯而非对战为主的游戏开始。

口袋妖怪的插画到底是谁画的？

负责画“口袋妖怪”插图的画家，就是GAME FREAK公司的杉森建先生。他在该公司的职位是图画总设计师。杉森先生也负责卡通版角色的原案插图设计。他的座右铭是：“要设计出不论大人或小孩都乐于接受的角色是很重要的”。

无双报道

信長異聞

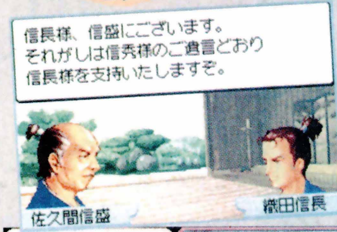
信长异闻

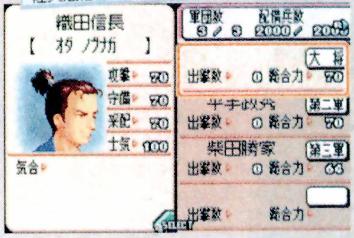
成为乱世的霸主!!

你将演绎织田信长的一生，实现历史上“假如”发生的事件。喜欢日本战国历史的朋友不容错过的游戏即将登场！让我们在群雄割据的时代立于不败之地吧!!

GBA	厂商：GLOBAL		发售日：2002年夏
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

以战国时代[注]为舞台、描述乱世群雄的SLG游戏即将登场！游戏者将扮演战国时代最显赫的武将织田信长，重温历史分歧点上的决战，体验充满人情味的剧情。游戏分为冒险和战略两个部分，交替进行推动情节发展。冒险部分的行动，将对剧情产生很大影响。当然你也可以采取与史实相悖的行动，创造一个虚构的历史，让日本战国的历史按照自己的意图发展，不知各位是否已经跃跃欲试了呢？





↑再现尾张的战国大名——织田信长的生涯。许多历史上的著名人物也将在游戏中出场。

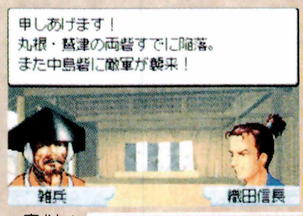
玩家做出的选择将改写日本战国的历史！

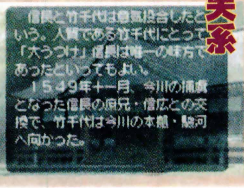
游戏情节基本忠实于历史。但是游戏者也可以选择不同的路线，改写战国历史，令情节发生微妙变化。首先，游戏者将通过冒险模式了解剧情，一旦发生战役，游戏便转入战略模式，而游戏者则必须完成各个战场上的战斗。此外，玩家也会有机会扮演信长之外的角色，从其它的视点观察历史。熟悉日本历史的朋友一定会喜欢本作。

关于冒险部分

在冒险模式中，玩家将通过文字对话掌握信长周围的情况。有时你会面临选择，例如鸣海城主叛变投靠今川家时，你必须决定是否出阵讨伐。如果选择出阵，就会立刻进入鸣海战役，如果放弃出阵，则会与新的敌对势力作战。根据不同的选择和战斗的胜负，此后的故事情节将会发生变化！

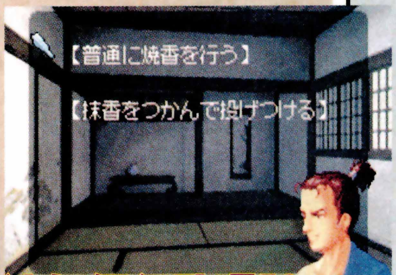
把握势力间的关系





↑→交待剧情的文字背景以及角色的头像都非常丰富，看起来不觉得累。

↓信长的父亲信秀病故后，家中将举行葬礼。信长选择是否按普通礼节上香也会影响游戏的情节？游戏中还有什么类似的设定吗？



该如何行动呢!?

关于战略部分

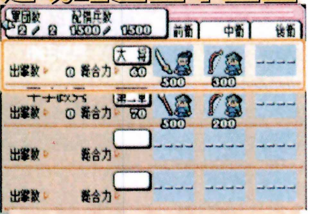
进入战斗后，画面上首先会显示战略地图，在此游戏者必须选择军团的进军路线和战术。一旦在进军地点与敌军发生战斗，就会立即进入战术画面。在战术地图上，敌我双方将按照真实时间行军。两军遭遇后便切换至战斗画面，战斗为回合制，游戏者将使用各种指令击破敌军。





↑→也许会发生超越历史的意外情节？

制定战略后全军出击



↑完成部队的组编后出阵迎敌，除了信长之外，游戏者还将操纵其他武将。

目标是统一全日本



↑在术地图上完成胜利条件后，游戏将切换回冒险模式，继续各项事件的选择。

一鼓作气攻克敌军



←在战斗画面中等待着玩家的是逼真的回合制战斗！



火速攻占敌大本营！

←击溃大本营中的部队，占领城池，处于战斗的有利位置。





↑→把握各个武将的能力，指挥大军出击杀敌。

名垂青史的武将在这里复活!!

除了信长之外，很多历史上著名的武将也将登场。在游戏中，织田的家臣平手秀政将为游戏者讲解操作方法。各地的大名也会在故事中以敌人或是盟友的身份出现。大约200名左右的登场人物将为兵荒马乱的战国画卷增姿添彩。



驰骋在战国时代的风云人物

织田信长

连信长也畏惧三分的战场上的鬼神

武田信玄





被誉为毘沙门天化身的战国斗神

上杉谦信

驰名全日本的美浓年轻独眼将军

伊达政宗



有约200位角色登场!

注：游戏中所指的是日本的战国时代，从1443年元宏之乱到1560年美原之战。

游戏新作情报



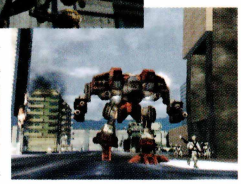
武装强袭（MechAssault）

XB | 厂商：Microsoft | 发售日：2002年秋 | 类型：SLG | 价格：6800日元 | 其他：——

CAPCOM刚刚公开了为XBOX正在开发中的机械大作"铁骑"，MS紧跟着就宣布了"武装"最新作"武装强袭"的画面，看来XBOX要成为机械游戏专用主机了。本作的特点是场面火暴宏大、攻防转换快，游戏的整体节奏绝对会让玩家投入得透不过气来，另外该系列在美国的人气极高，由此可见其魅力之大。值得期待。



←场面火暴刺激，利用XB的机能将临场感表现完美。



→从此画面中可以看出机械人与人类的比例大小。



←大雪纷飞的战斗对玩家的观察力无疑是一次挑战。

迪斯尼高尔夫

PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：2002年5月30日 | 类型：SPG | 价格：5800日元 | 其他：——

"马里奥高尔夫"与"大众高尔夫"的热销一定刺激了很多厂商，这次趁着"王国之心"的推出，CAPCOM经迪斯尼授权又推出了一款云集家喻户晓的卡通形象的作品。虽然这并不是CAPCOM擅长的动作游戏，不过仅从目前公布的图片看还是值得期待的。相信凭借唐老鸭与米老鼠的形象就可以号召小朋友掏出压岁钱了。



←唐老鸭打球的姿势很搞笑。



←画面非常精美，心旷神怡。



←看古非这姿势应该是取胜了。



→这是唐老鸭的特殊打法吗？



→米奇小姐也参加明星阵容了。

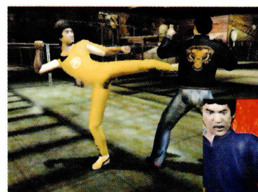


→这款游戏可是很专业的。

李小龙——龙之谜

XB | 厂商：Ronin Entertainment | 发售日：2002年秋 | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

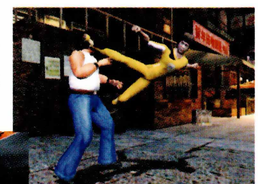
Bruce Lee的形象可谓家喻户晓了，游戏也推出了许多版本，这次Ronin公司将在硬件性能最强的XBOX上再现李小龙的经典动作了。游戏完全采用多边形来制作，游戏玩法类似SEGA公司的"SPIKEOUT"，在逼真的城市中与恶势力做斗争。通过玩家的手柄，相信能够将龙的魅力完全发扬。



←从游戏中也可以领略到截拳道的真髓！



→躲在墙壁后面伺机展开攻击也是可行的。

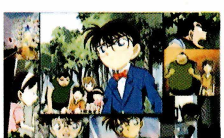


↑李小龙招牌式的飞踹动作，完全再现！这种游戏真是非XBOX不行啊！龙迷非玩不可！

名侦探柯南——最高的相棒

PS | 厂商：BANDAI | 发售日：已发售 | 类型：AVG | 价格：5800日元 | 其他：——

柯南迷的福音，机智的名侦探再度来到PS主机上。本次柯南仍旧要面对各种杀人事件并进行调查，游戏也将分为数章节展开。玩家除了要控制柯南发挥自己高超的IQ"机能"外，面对琐碎的案情也要细心分析才能完成挑战。想做名侦探的朋友，本作绝对不能错过。



↓算上本作，应该已经是PS的第四部作品了。



↑柯南在多边形制作的场景中寻找线索，一定要细心观察。



↑故事可以选择，玩家要发挥自己的推理能力才能顺利破案。真是对玩家的一次大挑战。

阳光马里奥

GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2002年7月19日 | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：未定

随着发售日的临近和逐渐公开的众多情报，这款惊世大作已经调足了玩家的胃口。真不知宫本先生的六年蓄力会给业界带来多大的震撼。该游戏系统至今仍是个迷，看来只能等到E3展了。但有一点让玩家放心的是：这次的惊喜绝不亚于当初的"马里奥64"。千万不要延期呀！



→身背水枪的马里奥向前喷射，目前还不知道这一动作的意图何在，难道是攻击方式？

←马里奥的动作更多，各种考验都将在游戏出现。一直到本作发售前，本栏目都将对这款世纪大作进行跟踪报道。





恐龙猎人3

GC		
厂商：ACCLAIM	发售日：2002年秋	
类型：STG	价格：未定	其他：——

这款第一人称视角的动作射击游戏在N64时代,凭借逼真流畅的画面和良好的操作感觉，受到了广泛的好评。时至今日理所当然地移师到GC上，除了大幅加强声光效果，更加强化了临场气氛和火爆场面。置身游历于远古的恐龙时代，相信是许多人的梦想。来《恐龙猎人3》的世界中尽情体会吧。



←人气射击游戏最新作，在GC上重生。



→还可以乘坐翼龙展开攻击，大魄力的视觉冲击！



→用猎枪狙击可怕的迅猛龙，胳膊可千万别发抖啊！

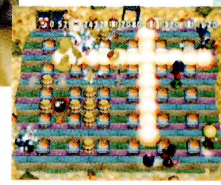
炸弹人

GC		
厂商：HUDSON	发售日：2002年夏	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

历经多年炸弹人的独特魅力依旧不减，登陆GC主机进化成3D卡通风格（CEL技术），显得更加清新可爱。除了加强传统的剧情模式外，系列中最受欢迎的多人模式当然也不会缺少。约上三五好友，相信你将很快体会到本作无可比拟的游戏乐趣。适合大众同乐的友情作品。



←沙漠地带，墙壁可以炸开取得宝物或者开辟出新的移动路线。继承N64系列。



→旧有的TAB乱战模式也存在并且支持多人同乐，画面效果也是历代最强。炸弹迷最爱。



↑全进化的炸弹人是否能够给BOOM迷带来新的兴奋？游戏的场景复杂多变，世界观独特。

永恒的黑暗

GC		
厂商：NINTENDO	发售日：2002年夏	
类型：AVG	价格：未定	其他：——

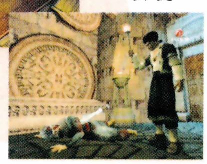
与GC同时宣布的任天堂原厂作品。令人惊讶的是，本作有着极强的美国风格，对于玩惯美式过关的玩家接受起来并不困难。游戏中玩家要扮演主角在神秘遗迹中探索，并会遇到各种神秘莫测的事件与敌人。另外，强大的视觉冲击力也成为游戏吸引玩家的卖点之一。



↑面对木乃伊干尸。游戏在细节的处理上堪称上乘。



↓地面上躺着一具死尸？画面提示按B键，可以得到砍刀。

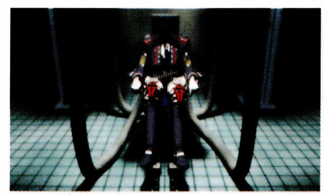


↑俯瞰视点可对整体场景一览无余，游戏根据要求作出变化。

战场（GUN GRAVE）

PS2		
厂商：RED	发售日：2002年7月15日	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

以制作〝樱大战〞而扬名的RED为PS2打造的全新动作游戏大片。游戏充满了火爆刺激，从图片上就可以明显的感觉到其爽快程度。需要强调的是，本作是持械闯关，而非一般的拳脚动作，画面的紧张激烈必将超出玩家想象。在本届E3展上玩家将可以对该游戏进行试玩，一饱手福。



↑本作绝对是7月的一大亮点。



VR沙滩排球

GC		
厂商：SEGA/AM2	发售日：2002年5月	
类型：SPG	价格：未定	其他：——

真没想到AM2这么快就要将NAOMI2超炫的街机大作移植给GC，看看那细腻逼真的海滨沙滩，亮丽的日光投影和圆滑扎实的人物建模，已经让人心动不已，更何况街机版淋漓尽致的游戏感觉也将完全再现于家用机上。当〝你〞在海风中奋力跃起，大力扣杀的时候，一定可以体会到沙滩排球运动的美妙之处。







↑画面超魄力，包括场边的观众都完全由多边形制作，强大！

SEGA GT 2002

XB		
厂商：SEGA	发售日：2002年预定	
类型：RAC	价格：未定	其他：网络

几年前在DC主机上匆匆推出的前作惨败在SCE《GT赛车》系列的车轮下，这次借助魔盒的强大机能将为玩家呈现出崭新的虚拟赛车世界。大幅提升的高分辨率精美画面，日趋完美的操作系统以及各大汽车赞助商的鼎力支持都是挑战《GT3》的重要砝码。是不是有点等不及了呢？



←注意车身反光，如此真实的贴图也只有在XB上才能见到吧？



→全新赛道加入，日落的城市即将拉开战幕。



→画面绝对是一流的，前作的玩家自然是不能错过。



三股力量汇聚成百万POWER NGC互换基板的实力评测

TRIFORCE的性能是怎样的？

在2002年2月22日至23日举办的AOU(日本著名街机展)上，由任天堂、世嘉、NAMCO联合开发的新基板“TRIFORCE”首次亮相。编辑部尝试着评估了一下这块新基板尚未公开的强大能力。

近期之内黄金三角真正的实力将会公之于众，我们期待它的实际性能能够远远凌驾于推测的数据之上。

※事先声明一下，关于TRIFORCE各部分的名称和机能的解说，均基于编辑部独立的见解，并不是三家厂商的官方发表的内容。

TRIFORCE
（日本AOU展会上曝光的基板模型）



Ⓐ 扩张端口与软件供应


连接着NAOMI专用GD-ROM的TRIFORCE。它的作用令人期待！

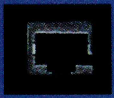
在本届“AOU博览会”上，世嘉摊位里出展的“TRIFORCE”侧面的扩展接口连接着与NAOMI基板相同的专用GD-ROM驱动器。虽然外观相同，但很难想象NAOMI专用的GD-ROM驱动器能够和TRIFORCE兼容，不过至少我们可以认为，软件将以光盘的形式提供。

与此相对，NAMCO摊位上的“TRIFORCE”则没有连接任何外设。这是否意味着TRIFORCE能够单独运行呢？那么，软件又会采用何种方式供应呢？如果仅仅通过透明的外壳分析，实在看不出来机体上是否有卡带的插槽。不过我们分析，通过网络的方式直接将资料写入内存，从而更换软件的可能性很大。

此外，由于该基本可以和NGC的互换，所以我们期待TRIFORCE同样具有NGC扩展机能。例如与GBA的连动能力，NGC的手柄接口可以连接GBA，但是TRIFORCE上却看不到类似的接口。我们只能够推测机体上搭载的这个唯一的扩展接口可以利用某种器材，为游戏者提供连接GBA的功能。由于市场上曾经销售过能够连接DC、PS等手柄的街机筐体，所以搭载连接GBA功能的新筐体也极有可能登场。

这个扩展端口至关重要，我们非常希望它能够提供NGC所有的扩展机能。

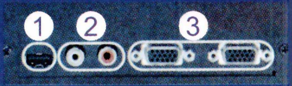
Ⓑ 以太网端口

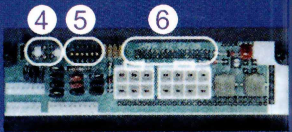


从外型看，我们可以断言这一定是以太网（Enter）端口！将网卡端口作为标准设备搭载在主板之上这还是业界的第一次。

这个接口在电脑上用于构筑网络，因此我们可以推测TRIFORCE也将对应网络功能。另外，虽然现在还未发售，但是NGC也提供了用于连接宽带网络的转换器。如果运用这项技术，公共的游戏厅中将可以构建对应宽带的局域网。这样玩家就可以实现远距离的通讯对战，甚至通过网络供应游戏新作的构想也将具有现实意义。

Ⓒ Ⓓ 输入输出端子



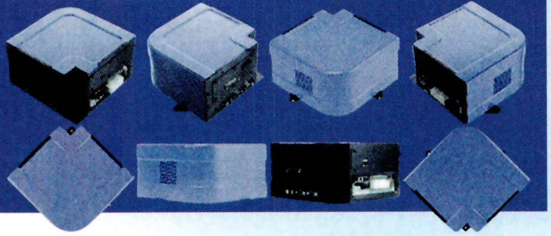


TRIFORCE的侧面有一块端子面板，上面设置了声音输出（AV产品上搭载的红白端子）、图像输出等NAOMI和SYSTEM246上常见的端子。也就是说，这里看到的端子全部是新JAMMA所必须要的。可以预想，TRIFORCE完全可能直接利用SEGA的NAOMI2和NAMCO的SYSTEM246所使用的筐体。顺便说一下，它的图像输出端子和SYSTEM246一样，也是两个，这方面似乎体现了NAMCO的设计思想？

1. USB接口
2. AV输出端子
3. 图像输出端子×2
4. 测试开关
5. DIP开关
6. 电源接口

TRIFORCE百面像

本体大小为210mm×125mm×210mm



TRIFORCE的基干 GAMECUBE的力量

基本配置

MPU IBM Power PC“月光”
实际性能 600万~1200万多边形/秒（峰值）
系统内存 总计40MB
媒体 直径8厘米光盘，容量约为1.5GB
输入输出 手柄接口×4，记忆卡槽×2，模拟AV输出×1，数字AV输出×1，串口×2，高速并口×1
本体尺寸 150mm×110mm×161mm
希望零售价格 25000日元（消费税另计）

机能扩展周边配件

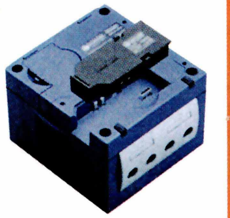
GBA连线
发售：2001年12月14日　希望零售价格：1400日元（消费税另计）
机能：GBA专用连接线

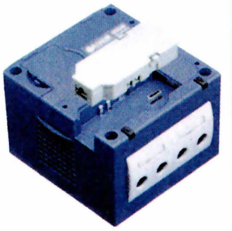
无线接收器&无线手柄
发售：未定　希望零售价格：未定
机能：无线遥控手柄套件，采用射频方式，通信距离为10米。

SD记忆卡转换器
发售：未定　希望零售价格：未定
机能：对应松下电器生产的大容量记忆媒体“SD记忆卡”的转换卡。

调制解调器
发售：未定　希望零售价格：未定
机能：56kbps，对应V.90协议。









电玩老铺任天堂引以自豪的“有史以来最完美的杰作”——NGC拥有与之地位相符的高性能配置。NAOMI和SYSTEM246都是对家用游戏机进行一定性能强化后推出的产品，我们期待着新生的TRIFORCE也将拥有更强大的力量，整合更多新颖的机能。

GAMECUBE互换基板——“TRIFORCE”的名字源自何方？

TRIFORCE是任天堂人气游戏“塞尔达传说”系列中登场的一种道具，它是海拉尔王国世代相传的蕴藏着神秘力量的金三角。据说只有当代表智慧、力量和勇气的三个黄金三角聚集在一起，形成一个更大的三角形时，才能够发挥最大的力量……



↑这位就是最近在媒体上曝光率很高的名越稔洋先生。作为世嘉公司的骨干制作人，由名越开发的游戏和提出的游戏理论都颇为引人注目。

AMUSEMENT VISION公司代表董事社长

名越稔洋先生描绘的前景

世嘉的开发阵营中，首选NGC作为平台的公司就是曾开发“VR射手”系列的AMUSEMENT VISION。该公司的代表董事社长名越先生对于任天堂给予了很高的评价，关于这次推出的TRIFORCE基板和三家公司的业务合作，名越先生又抱有何种看法，对其前景有什么样的展望呢？

——GC互换基板TRIFORCE的出现会给游戏开发带来什么好处呢？

首先，将作品移植到NGC将变得更加简单。今后，家用游戏平台的市场占有率将会对街机厅的游戏市场占有率产生影响……对于XBOX的基板来说也是同样的。

不过，我也感到NGC的玩家年龄层比较低，与在街机厅的消费者年龄层有一定差别。

——您认为这是值得担心的要素吗？

从扩大游戏者的年龄层这个角度来说，任天堂对我们也抱有很大的期望。因为作为一家游戏厂商，要对自己培养的玩家负责，满足玩家的要求是神圣的使命。

如果把游戏厂商比作皮包商店的话，那么任天堂虽然也是皮包商店，不过从普通人的角度来看更像是一家书包专卖店。虽然客人在一定年龄会从学校毕业，但是任天堂的书包无疑是全世界卖得最好的。我觉得，消费者希望看到的应该是任天堂在保持品牌形象、获得良好业绩的同时，不断开拓市场，制作出大众更加认可的商品。

我觉得作为合作伙伴，世嘉站在一个很有趣的地位上。在这种关系下，处于微妙地位上的世嘉如何对待TRIFORCE将会是人们关注的焦点。

——TRIFORCE的硬件配置会达到什么程度？

基本上和NGC一样吧，不过我们可以根据需要进行一定的扩展。

——这次，任天堂为世嘉和NAMCO提供NGC这个崭新的硬件平台，世嘉和NAMCO则为任天堂提供街机的技术，我觉得这应该是一场公平交易吧，您认为呢？

嗯，应该是吧（笑）。

——世嘉和NAMCO是怎么划分市场的呢，或者说各自担任什么样的分工呢？

为TRIFORCE提供软件的并不是只有我们3家公司。虽然包括销售网络的利用在内，我们3家公司会率先推出产品，但是其他厂商也会不断加盟的，所以没有必要考虑市场的划分。

——接下来我想请问一下，您对NGC蕴藏的市场可能性抱有怎样的看法呢？

如果不付诸行动市场是不会发生任何变化的。现在我们要做的是，在已经培养起来的市场上及时地推出作品，就像“超级猴子球”一样（笑）。虽然我们的战略是一步一个脚印的，但是我还是希望做出各种尝试。

以前，我曾经问过CAPCOM的三上先生（三上真司，“生化危机”系列的制作人），“为什么要在NGC上发售《生化危机》？”他的回答很简单——“因为任天堂好。”（笑）

他当然也非常了解任天堂的市场定位，从普及的角度考虑，“生化危机”系列显然更适合在PS上开发，但是他一定有自己独到的见解。

所以，我们不是要改变任天堂的市场，而是要将他逐步地扩大！

任天堂作为游戏厂商并不是万能的，我们可以帮助它弥补一些弱点。只要我们能够让游戏者感觉到：原来NGC也有各种类型的有趣的游戏，就达到目标了。

——您认为最先在TRIFORCE上推出什么游戏比较好呢？

因为我们必须考虑到硬件的推广，所以肯定会推出销量比较好的游戏，以利于促进基板单体的销售。所以我认为“VR射手”是不错的候选者，这一点千真万确。

“我认为，今年将是我们真正实现飞跃的关键一年，敬请各位期待!!”

不过，自从与任天堂合作，我的嘴也不得不变得严实一些了（笑）。

——业务合作中提到的“关于创建连接家庭和游戏设施的崭新体系的提案”的具体形态是怎样的呢？

前一段，我们已经在DC上进行过这方面的尝试，利用记忆卡实现了和街机的连动。但是从我个人的角度来看，这并不算成功，因为我亲眼目睹了这个项目的失败，而且也相当认真地分析了失败的原因。

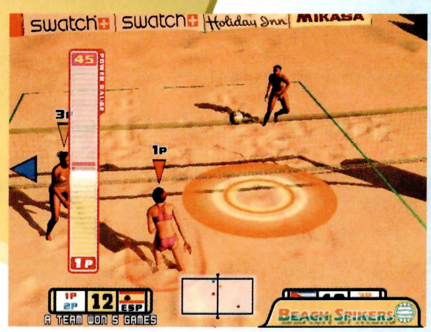
关于主机的连动我们有很多设想。我们希望下一代主机的记忆卡能够采用类似取款卡的形态。这不仅仅是大小的问题，而是关系到模式等许多问题的复杂提案。

我觉得，如果整个业界能够造就这样的时代，那么游戏厅的存在方式也会发生变化。我一直在追求，以新时代即将到来为前提的游戏方式。

——最后，我想请问一下，您对AMUSEMENT VISION今后的展望。

我自认为自己一直在从事挑战性的工作，但是我也很清楚自己的能力是有极限的。与其说是对于作品，不如说是对具体的创意而言。

不论是为了开拓自身的可能性，还是为了开拓他人的可能性，作为我们公司来说，都会努力做出各种尝试。我认为今年将会是我们实现飞跃的关键一年，敬请各位期待。



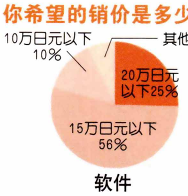
↑SEGA最新公开的GC版《沙滩排球》

街机经营者与软件商的意见调查表

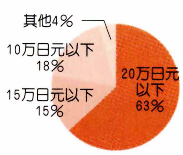
软件商是否愿意加盟？希望的售价又是多少？业内人士对于TRIFORCE的看法如下：

100名街机经营者的回答

Q. 你希望的销价是多少？



软件

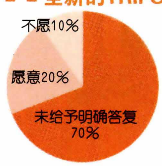


硬件

■“如果价格超过NAOMI，我们就无力承担”这一理由占据绝大多数。经营者的依据是“如果主板超过10万日元，软件超过15万日元，通常在投资回收前机体就会淘汰”！顺便提一句，也有不少调查者抱怨说，“我们这些经营者受通货紧缩的影响很大，为什么街机的价格却不断上扬呢？这样下去的话，整个行业都会受到冲击的”。

30家软件公司的回答

Q1. 厂商是否愿意加盟全新的TRIFORCE？



■大多数的回答是“加盟与否取决于加入的条件！”也有几家厂商表示，“如果能够和GBA及NGC连动，就会考虑加盟。”也许TRIFORCE的诞生真的关系着街机业的振兴？

Q2. 如果能与GBA·GC连动，准备制作什么样的游戏？

●制作拥有“编辑关卡能力”的游戏。在游戏中加入某种要素，使玩家可以在NGC上编辑好资料，再通过GBA输入街机，让许多游戏者共同参加游戏。

●不仅仅实现数据共享，而且要为TRIFORCE、NGC、GBA进行明确的分工，制作必须由3者协作完成的游戏。希望我们制作的游戏中，玩家只有打穿3个机种的版本，才能彻底通关。

机 不可失

PART 5 ≫

游戏古玩街

Rare Show House

淘金者之圣地 发烧友的乐园

数码暴龙大冒险

便携游戏机

厂商	BANDAI
类型	冒险、育成
娱乐度	■■■■■■
稀有指数	★★★★★



这是一款设计独特的携带型点阵式液晶游戏机，它的卖点就是以计步器的功能为基础发展延伸到RPG游戏领域，从而使单一节目便携机的内容变得丰富起来，愈发趋向大型游戏，并且支持双人对战。

游戏开始玩家选择一只数码宝贝进行冒险。由于内藏振荡装置，只要晃动机器，精灵就会行走。令人叫绝的是：在行走的途中会随机遇到敌人（踩地雷），这时机器会发出警报提醒玩家马上进入战斗。发招时巧妙地晃动本体，就会提高攻击力。另外游戏的菜单内容也很丰富，有地图显示，以及目前状态及剩余步数。还有有趣的小游戏可助玩家更快到达关底，当然输了的话就会适得其反。整个游戏共分8大世界，每个世界至少一万步。还有，本机采用深蓝透明科技塑料外壳，造型前卫。

艾莉丝

樱大战人物

厂商	SEGA
类型	手办模型
人气度	■■■■■□
珍藏指数	★★★★☆



SEGA的经典名作《樱大战》中花组的一员，虽然外表给人一种天真童稚的感觉，但内心的丰富情感却充满了对大人的幸福生活的憧憬。



“大哥哥，你愿意做艾莉丝的恋人吗?”相信樱迷们对此类的话语再熟悉不过了吧?总是把自己当作大人同时也希望别人也拿她当作大人来看待，真是很有趣的一位角色。她是我闲逛的时候在一家游戏店中无意发现的，看到时心里很激动，于是便毫不犹豫地把可爱的艾莉丝领回家了(她会暴走吗?)

樱大战2限定版

DC游戏软件

厂商	SEGA
类型	SLG
发售日	2000年9月
稀有指数	★★★★☆



这是一部相当出色极其感人的作品。限定版除了游戏盘还赠送一枚粉红色震动器和精美的人物珍藏卡片。最初买的不是原版，但仍然玩得津津有味，一直到最后爆机，深深陶醉在多位充满了个性的角色魅力及丰富曲折的剧情中，使我有了购买一套正版的冲动，甚至时常想在楼下的院子里种满樱花树（笑）。我已深深地感受到了太正的风情与樱花的浪漫，而且决心将其他几代的正版收集齐全，永远珍藏，成为我终生难忘的美好回忆。



光明与黑暗

MD游戏卡

厂商	SEGA
类型	RPG
娱乐度	■■■■■□
稀有指数	★★★★★

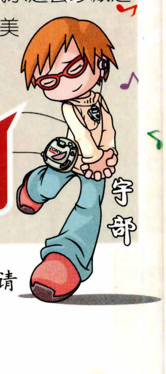


本游戏是世嘉16位机MEGA DRIVE上著名的RPG系列的第一作，画面清新精美，系统简洁，采用图形化指令，使玩家一目了然。也就是这款游戏把笔者领进了RPG的殿堂，初次领略到角色扮演的乐趣。刚开始买的组装卡，但是记录不能。去更换还是一样，而原装卡根本就买不到，为此一直耿耿于怀，记得这是1993年的事情了。直到两年后终于买到这盘原装卡，喜悦至极，一口气打到通关。



虽然SEGA的RPG作品总被其他的佼佼者压得抬不起头，但我永远会珍藏这使我游戏生涯发生巨变的美好记忆。

樱战物品由FEIFEI玩友提供，其它两件是CUBE番长的珍藏，大家快来淘吧！



征稿启示 凡藏有与game有关的“古玩”的读者均可投稿，稿件应包括：详尽的文字说明(只供欣赏不欲出售的请注明为非卖品)，彩色特写照片，信封上请注明“古玩街”栏目，以及详细的联系地址。



5月8日全国同时发售
不可不买
完全彩色豪华版
电软八周年纪念增刊
附赠光盘
不可不看
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
附赠
VCD
电玩新势力
高达纪念版
超过1000款
最靓的游戏人物
最强的高达战士
最酷的军事模型
英雄高达！
136面
铜版纸
全彩印刷
游戏人物
电玩新势力
特别提供G1版
一、高达游戏大回顾
PS机动战士高达—逆袭的夏亚
DC机动战士高达外传0079
DC高达战役在线
PS2机动战士高达
二、PS2机动战士高达完全攻略
三、高达模型的诞生
四、动画新作大串烧
圣石传说
机动警察Ⅷ
全装甲战舰
战斗妖精·雪风
白雪的使者·缪嘉
画册＋光盘
18元（人民币）
邮购地址：北京6129信箱．邮编：100061
联系电话：(010)64472177 邮资免取

史上究极电玩 MTV 大赏!!

全彩杂志+双光盘+大幅海报

10元



视听双重享受

华丽游戏CG动画+动听主题曲

ISSN 1006-5032

05>

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元